Mario & Sonic
at the Olympic Winter Games
Kingdom Hearts
358/2 Days
Ju-On:
The Grudge
Marvel
Super Hero Squad
Guitar
Hero 5
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Ryu, Chun-Li
y Ken the Eagle.
Además
·Control de los Profesionales
·Centro de Entrenamiento
·Un Vistazo a Japón
·Consola Virtual
¡Están de regreso!
TATSUNOKO
VS.
CAPCOM
ULTIMATE ALL-STARS
El nuevo desafío de Wii
Año 18 No.11
261109
Precio
$27.00 M.N.
Galería
Tomb Raider
Underworld

NUEVO LG GT360

Text it

HAZ QUE EL MUNDO SE MUEVA CONTIGO

Encuentra la forma más rápida y COOL de enviar mensajes, con el nuevo LG TEXT_IT, con teclado QWERTY, SMS como messenger y pantalla touchscreen.

SMS COMO MESSENGER

TECLADO QWERTY

PANTALLA TOUCHSCREEN

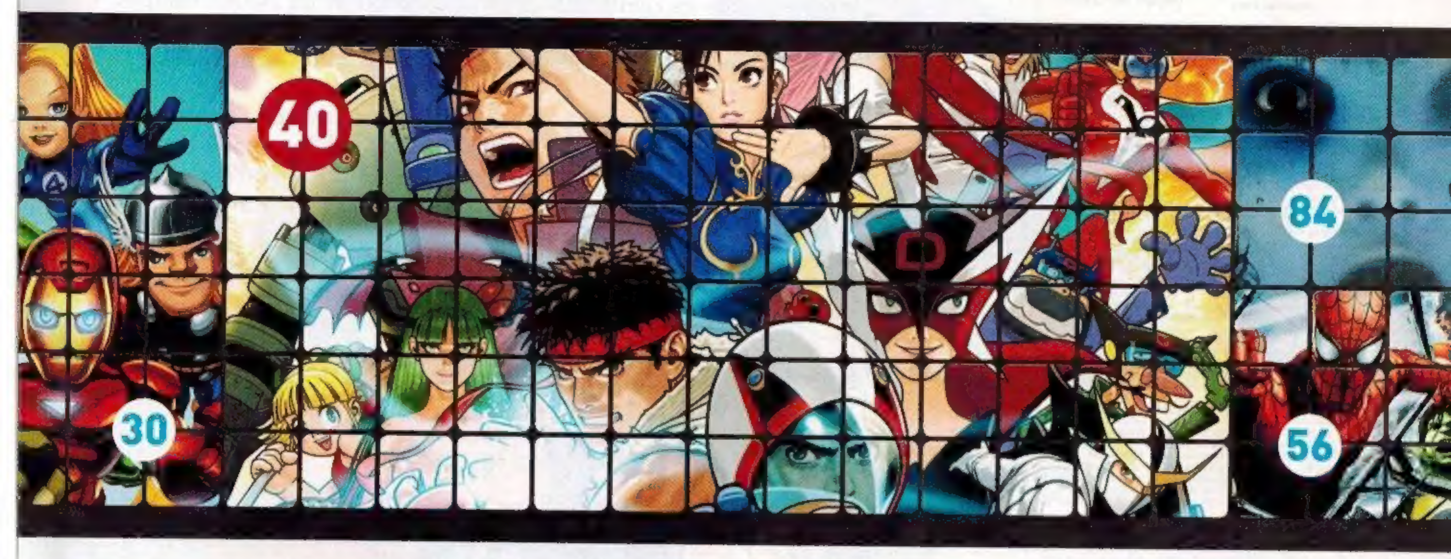
www.lg.com.mx

SUMARIO

SUSCRÍBETE LLAMANDO
Del DF: 5265 0990
Sin costo desde el interior de la república: 01 800 849 9970
Suscríbete on-line www.tususcripcion.com

ESTE MES REVISAMOS

ADEMÁS



Centro de Entrenamiento

Porque ustedes lo pidieron regresa esta gran sección, ahora con un repaso a lo que ha sido la historia de la franquicia, ideal para que recuerdes todo lo que nos ha ofrecido Nintendo por medio de estos simpáticos personajes; no puedes perdértela por nada. 54

© 1995-2009 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Galería
Tomb Raider Underworld

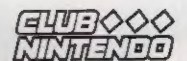
Te presentamos una colección de las mejores imágenes de la bella y letal Lara Croft en su aventura Underworld, que disfrutamos hace poco tiempo. 80

© 2008 Eidos Interactive / Crystal Dynamics

Un Vistazo a Japón

Japón nos ha regalado historias extraordinarias en cuanto a animación, siendo **Death Note** una de las más destacadas en los últimos tiempos. Si no conoces de qué trata esta popular serie, no pierdas tiempo y disfruta el artículo que hemos preparado, donde encontrarás todo lo que necesitas saber de esta obra de arte.

© Tsugumi Oba, Takeshi Obata / © Shonen Jump 2003, 2008



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Miguel Ángel Armendáriz

PROYECTOS DIGITALES

COORDINADOR
Francisco Miranda

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
José Carlos de Mier

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIOS
Gonzalo Solórzano

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
María Esther Flores Luna
Enrique Matarredona Arrechea
Héctor Lebrija Gulot
Ernesto Sánchez Castañeda

BRANCH MANAGER
Alonso Weber

COORDINADORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Gabriela Luna

GERENTE DE VENTAS
Ernesto Hernández

EJECUTIVO DE VENTAS
Marcela Montalvo

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

DIRECTORA DE MARKETING
Berta Garabana Torres

CIRCULACIÓN

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Rodrigo Sepúlveda

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 18 Nº 11. Fecha de publicación: Noviembre 2009. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga Nº 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido Nº 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente Nº 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco Nº 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 706364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín Nº 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.; Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© **CLUB NINTENDO**. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2009.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

EDITORIAL

AÑO XVIII No. 11 NOVIEMBRE 2009

El Super Nintendo fue una de las mejores consolas de Nintendo, tuvo toda la variedad y diversidad de juegos que te puedas imaginar… es más, ¡piensa en uno! Pues por muy descabellado que haya sido el título que llegó a tu mente, el SNES lo tenía: destreza, simulación, acción, aventura, *puzzles*, RPG (los mejores de ese tiempo y que aún siguen causando euforia); y qué dices de los deportes, el verdadero despertar antes del salto al 3D surgió aquí… y, sobre todo, los juegos de peleas que brillaron en esa consola; ¿cuáles?, **Killer Instinct**, **Street Fighter**, **Mortal Kombat**; ¿necesitas más?

Y bueno… ¿a qué viene todo eso? Pues desde ese entonces, las siguientes consolas de Nintendo sintieron la cruda ausencia de las grandes franquicias, vimos cómo **Ryu** y compañía desviaban sus combates hacia otros horizontes… el N64 sufrió notablemente ese hecho (hubo juegos de peleas, pero no valían la pena, salvo **Killer Instinct Gold**, que aunque no cumplió la promesa de ser idéntico a la Arcadia, sí tuvo una aceptación impresionante para ser de los primeros títulos de 64 *bits*)… ya con el GameCube, se vislumbraba un mejor panorama, y Capcom nos presentó un magnífico título: **Capcom VS SNK 2: EO**, una de las mejores entregas en *crossover* de estas franquicias, pero hubiera sido el único hit del género, de no ser por **Soul Calibur** o **Guilty Gear**…

Ahora, con el Wii, los fans del combate cuerpo a cuerpo vemos cómo crecen nuestras posibilidades de entretenimiento… sagas como **King of Fighters** (antes impensable para las caseras de Nintendo), **Guilty Gear**, entre otros; y el próximo mes tendremos el regreso de los colosos de Capcom, quienes se enfrentarán a los titanes de **Tatsunoko** para brindarnos –a los fans de las peleas- uno de los combates más impresionantes de los últimos tiempos. ¿Quieres conocer los detalles? ¡Checa nuestro artículo de portada!, donde te platicaremos todos los detalles de este esperadísimo juego de peleas.

Por cierto, te recordamos que estamos a un solo mes de cumplir 18 años, ya nos estamos preparando para traerte toda la información en un ejemplar más de aniversario. La mayoría de edad se acerca.

¡Comencemos!

© 2009 Capcom

¡Encuéntralo Ya!

MARIO & LUIGI™
BOWSER'S INSIDE STORY

www.bowsersinsidestory.com/es

NINTENDO DS™

© 2009 Nintendo. Desarrollado por ALPHADREAM. Las propiedades de Nintendo son marcas registradas de Nintendo. © 2009 Nintendo.

La imagen

Date un respiro de los juegos serios de futbol y adéntrate en **Academy of Champions** para Wii, un título que nos divertirá mientras jugamos este popular deporte, pero lo mejor de todo es que encontrarás personajes poco convencioanles, como los desquiciados conejos, **Altair** (**Assasin's Creed**), **Sam Fisher** (**Splinter Cell**) y el **Príncipe de Persia**, se pelearán como todos héroes de videojuego, mostrando sus mejores habilidades en conjunto con otros no tan populares, pero también efectivos. En concepto, es semejante a **Soccer Slam** de Sega, pero la diferencia principal será que aquí tendrás a un entrenador de primer nivel, que te enseñará el arte de jugar al futbol con estilo, gracia y poder, para que hagas temblar a tus rivales, así es, nos referimos al astro brasileño, Pele (quien de seguro continúa con sonrisa de oreja a oreja por que Brasil será el país anfitrión de los juegos Olimpicos del 2016). Para leer el *review* completo, checa la...

...Página 50

DR. MARIO

¡Qué tal, **Dr. Mario**! ¿Cómo te va en el Reino Champiñón? Espero que estés bien ahora que **Bowser** tiene el AS bajo la manga del hongo raro. Por favor, responde mis preguntas ya que no he podido dormir y también que es la segunda vez que escribo y no responden.

1.- ¿Sabes si existirá un juego llamado **Super Mario Bros. Z** que es un *crosserver* de **Sonic Adventure** y **Battle**, **Mario & Luigi** y **DBZ**?, ya que busqué en Internet ese juego y dicen que es un rumor.

2.- ¿Crees que en la próxima entrega de **Super Smash Bros.** pongan a **Mega Man**?

Bueno, espero que respondas mis preguntas ya que no puedo dormir. Por cierto, ¡Club Nintendo manda!

Andrés Ferrel
Vía correo electrónico

Así es, Andrés. **Bowser** quiso hacerle al "experimental" y se comió el misterioso hongo que dio paso a una de nuestras más grandes aventuras, la cual tendrá a dicho personaje como protagonista compartiendo créditos con nosotros (**Mario** y **Luigi**). Realmente se trata de un título divertido, con humor y muchas escenas de acción y RPG. Desde hace un par de meses que está disponible así que si quieres entretenerte un buen rato, dale una oportunidad.

¿**Super Mario Bros. Z**? Nada más faltaría que incluyera también a personajes de **Mazinger Z**..., pues este supuesto juego no lo consideraría ni como un rumor, ni siquiera como una posibilidad viable. En sí, resulta complejo por la cantidad de franquicias que involucraría, sin embargo y, aunque el juego que mencionas de plano no creo que salga nunca, sí podría haber una nueva integración de personajes de diferentes compañías para el próximo **Super Smash Bros.** (no hay nada confirmado, pero supongo que Nintendo nos dará otra secuela si no en el Wii, en la próxima consola casera); no sé si se logrará algo con Capcom y **Mega Man**, o si Konami aportará más personajes, pero no dudo que Nintendo, en su momento, nos volverá a sorprender como es costumbre.

En lo que respecta a **Resident Evil 3**... ¿qué crees? Capcom, en su página de prensa, ya lo tiene contemplado para Wii, pero curiosamente ponen imágenes (tanto fotos, logo y arte) de **Resident Evil O**, por lo que mejor espera un tiempo más para que te podamos confirmar algo oficial y sin confusiones ocasionadas por imágenes erroneas.

¿Qué tal, chicos de la revista Club Nintendo? Llevo leyendo su revista por un tiempo y tengo algunas dudas que espero me puedan aclarar. Mis dudas son las siguientes:

1.- Vi en Internet el *trailer* de **Dead Rising 2**, allí dicen que no va a salir para Wii. ¿Es esto cierto?, porque ya jugué el primer **Dead Rising** (**Chop Till You Drop**) y es estupendo.

2.- ¿Va a salir algún juego de **Star Fox** para Wii?, porque ya jugué la versión **Assault** y es genial.

3.- ¿Va a salir algún título de **Kirby** para Wii?

4.- He escuchado de un *remake* de **Resident Evil 3** para Wii, pero con el motor gráfico de **Resident Evil 4**. ¿Es cierto? Y si lo es, ¿cuándo sale?

Daniel Ronquillo
Vía correo electrónico

¡Hola, Daniel! Me da mucho gusto que nos sigas a través de la revista, te comento además que puedes visitarnos en nuestra página de Internet www.clubnintendomx.com, donde encontrarás noticias, reseñas, comentarios, además de foros, blog y muchas sorpresas más. Capcom hizo posible la llegada de **Dead Rising Chop Till You Drop** hace unos meses, pero no se ha hecho ningún comentario si la secuela llegará, pues por el momento, sólo aparece como próximo lanzamiento para "otras consolas".

Créeme, yo sería uno de los primeros en gritar de alegría si Nintendo anunciara un nuevo título de **Star Fox**, pero aún no ocurre, lo mismo pasa con **F-Zero** y otras tantas franquicias que ya llevan tiempo en espera. Veamos qué pasa más adelante, porque hasta este día, no se ha dicho nada al respecto. ¿**Kirby**? Lleva años retrasándose y pasando de Nintendo GameCube a posible lanzamiento en Wii, supuestamente sería una aventura como las primeras que le dieron fama al personaje rosado de HAL Laboratories, aunque nuevamente, parece que el proyecto sigue en "*stand by*" y no sabemos cuándo se haga oficial o si de plano ya decidan cancelarlo.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Qué tal está tu *kart*? Te lo puedo reparar si gustas. Acabo de adquirir mi Nintendo DSi y está fantástico, ya pasé por DSiWare y los juegos están muy chidos, mi pregunta es si también habrá una tienda virtual en el DSi como en el Wii, ya que igualmente me gustaría descargar jue-

Parece que que la gente de Capcom está decidida a revivir la emoción y horror de **Resident Evil** en Wii; por supuesto, los juegos que lo requieran recibirán un nuevo tratamiento visual para igualarlos a como hemos visto en los recientes lanzamientos como **Darkside Chronicles**.

gos clásicos y poderlos jugar en el NDSi. No me imagino poder jugar el **The Legend Of Zelda: Ocarina of time**, sería genial ya que nunca han hecho un *remake* de este juego más que el **Master Quest**.

Julio César V.B.
Vía correo electrónico

Hola, Julio. Muchas felicidades por tu nueva consola portátil, la verdad sí está increíble por todas las nuevas funciones que trae incluidas. La tienda en línea es DSWare, allí puedes descargar juegos y aplicaciones para el NDSi, pero toma en cuenta que como es de reciente creación, aún no hay tantos títulos como en WiiWare o en la Consola Virtual. De hecho, por el momento todos son títulos nuevos y no se ha puesto en práctica la descarga de juegos retro, es decir, aquellos que hayan salido para portátiles anteriores. Eso sería bueno si algún día ocurre, pero no podemos afirmar que así sea hasta que Nintendo no nos lo haga saber directamente. Ya por último, de hacerse un *remake* de **Ocarina of Time** o **Master Quest** para portátil, supongo que sería en un juego dedicado (en tarjeta) y no tanto en descarga, o quién sabe... recuerda que todo puede ocurrir, pero mientras no lo podemos confirmar porque sería mentirte, así que esperemos a ver qué pasa más adelante y ojalá sí tengamos clásicos adaptados al NDSi.

Mi estimado y muy querido amigo, **Mario**. Te escribo porque en los últimos días escuché que Nintendo volvería a poner gratuita la descarga del Canal de Internet para Wii y vaya que me sorprendió porque así ya no necesitaré conseguir los WiiPoints para obtener ese útil servicio, pero... antes de emocionarme más, quiero que me digas si es verdad o sólo me vieron la cara de inocente en la página de Internet donde lo vi. ¿Podrías ayudarme?

Roberto Fernández
Culiacán, Sinaloa

Me da mucho gusto comunicarte que, efectivamente, Nintendo tuvo a bien poner gratuita esta descarga, con lo que tendrás el navegador de Opera instalado en tu Wii. Así, desde septiembre ya no será necesario que utilices tu computadora para navegar, pues lo podrás hacer directamente desde tu Wii en la pantalla de tu televisor, así podrás mandar o recibir correos electrónicos desde o hacia cualquier cuenta de correo, entrar a Youtube, chatear en algún mensajero instantáneo , ver los videos que más te interesen o checar prácticamente cualquier información que necesites de tus páginas favoritas, por supuesto, la navegación será utilizando el Wiimote en una interfaz intuitiva y dinámica.

El Canal de Internet incialmente fue gratuito como promoción cuando el Wii salió en el 2006, pero a partir de julio del 2007, se empezaron a cobrar 500 WiiPoints para todo aquel que quisiera descargarlo. Ahora bien, la descarga gratuita comenzará a partir de la última semana de octubre, pero, ¿qué pasa si yo pagué esos 500 morlacos? Sencillo, para que no te sientas defraudado, Nintendo te compensará esa inversión con una descarga gratis para un juego de NES (por supuesto, sólo para los que pagaron) de tu elección, existe una inmensa cantidad de títulos de dicha plataforma que se ajustan a esos 500 puntos en la Consola Virtual, así que ¡a descargar se ha dicho, señores! Esta es una oportunidad de oro que Nintendo pone para consentir a sus fans.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo van tus peleas contra **Link** en **Smash Bros Brawl**? Oye, es es la primera vez que te escribo, así que espero que me contestes.

1.- ¿El Nintendo DSi puede unirse en multijugador con las consolas DS Lite?

2.- ¿Qué diferencias tiene el Nintendo DSi del DS Lite?

3.- ¿El nuevo juego de **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** sale el fin de año o después?

4.- ¿Por qué no sacan juegos del Wii en el DS? Por ejemplo, la misma historia de **Mario Galaxy** pero con los recursos del DS.

Jonathan Joel Tuxpan Garrido
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Jonathan! Con **Link** y el resto de los integrantes de **Smash Bros.**, las peleas están de lujo, cada vez más reñidas e impactantes. En cuanto a tu primera pregunta, el NDS Y DSi son plenamente compatibles, recuerda que en este caso lo que importa es el juego y si tienes (por ejemplo) **Mario Kart DS**, te podrás unir a la carrera sin importar si tu consola es la actual o la anterior, simpre y cuando el juego sea compatible. En caso contario, en **Guitar Hero On Tour** no se puede, pues el Nintendo DSi no tiene la ranura de expansión para cartuchos de Game Boy Advance, lo que impide que insertes el *Guitar Grip*, accesorio necesario para jugar dicho título. Sin embargo, es el único caso que conocemos, los demás juegos no tienen inconvenientes.

Las diferencias son que el DSi tiene una pantalla ligeramente mayor, cuenta con ranura para tarjetas DS (de origen), tienda en línea, posibilidad de descargar navegador de Internet sin usar accesorios, dos cámaras digitales para toma y edición de fotos, diseño más estilizado, entre otras cosas de las que carece el Nintendo DS lite. Una de las ventajas del Lite, es su ranura para juegos de Game Boy Advance, que hace retrocompatible con los títulos de esa popular consola.

TLOZ: Spirit Tracks tiene fecha de salida para este próximo 7 diciembre, desde el día que lo mostraron, se ha visto que ya está en una fase avanzada, por que en estos últimos meses, sólo se enfocaron a darle los últimos detalles para dejarlo listo como lanzamiento de fin de año. Si quieres más información de este sensacional título de Nintendo, no te pierdas nuestro edición de diciembre, donde te hablaremos sobre los puntos más importantes de esta secuela para Nintendo DS.

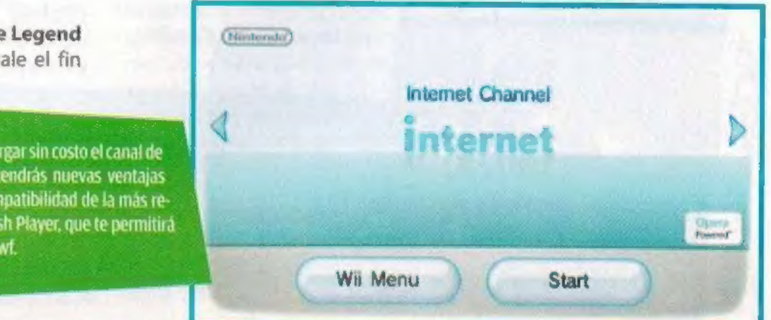
Por supuesto que sí hay juegos que aparecen para ambas plataformas, claro que no en todas las ocasiones, por ejemplo, el que mencionas es una exclusiva para Wii, de igual forma lo son **Super Smash Bros.**, **The Conduit** y más, pero también el Nintendo DS tiene sus exclusivas (**Spirt Tracks**, **Ninja Gaiden**, entre otros) o versiones adaptadas, así que ello nos da variedad y así no sólo se trata de adaptar a los formatos ya sea casero o portátil (por lo menos no todo el tiempo). En otras ocasiones se hace una versión alterna del mismo título, por ejemplo, en **Raving Rabbids**, la versión de Wii es más de minijuegos y en el NDS se basa en aventura, o los juegos de **Naruto**, que en Wii son de peleas y en DS de acción.

Aviso

Para ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) puedes hacerlos en cualquier hoja o en el sobre directamente, utilizando la técnica que más te agrade; si lo prefieres, envíanoslo por correo electrónico en formato JPG. También puedes enviarlos a través de nuestra página de Internet:

www.clubnintendomx.com

Haz tu mayor esfuerzo para ganar el reconocimiento del mejor del mes.



Ahora no sólo podrás descargar sin costo el canal de Internet, sino que incluso tendrás nuevas ventajas como la navegación con compatibilidad de la más reciente versión del Adobe Flash Player, que te permitirá ver más videos en formato .swf.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo te va curando a todos tus pacientes en el Mushroom Kingdom? Hablando de doctores, ¿habra algún juego de **Dr. House MD**?
1.- ¿Qué utilidad tendra la tarjeta SD en el DSi? ¿Podrá guardar datos de los juegos que hemos jugado? Porque yo detesto que cuando presto juegos siempre me los borran, en especial **Pokémon Platinum**.
2.- Esa imagen del nuevo título de **The Legend of Zelda** se ve muy *cool*, ¿podrías comentar más?

Julio Isaac Ramos
Vía correo electrónico

Me va muy bien, más ahora que están en puerta muchas aventuras como **New Super Mario Bros.** para Wii y, por supuesto, la esperada secuela de **Super Mario Galaxy**, ya sabes, mucho trabajo, pero divertido en compañía de todos mis amigos del Reino Hongo. ¿**House**? Luego luego con la competencia eh… no es cierto, la verdad es una serie muy buena, ese **House** sí que me hace reír y además involucra mucha investigación y deducción como en las historias de **Sherlock Holmes** en las que está basado el personaje, claro, con sus diferencias, pero similitudes muy notorias. No hay ningún plan para juego de dicha serie, y digo, si **Grey´s Anathomy** ya tuvo su participación en videojuego por parte de Ubisoft, no entiendo por qué no han pensado en explotar un poco más la franquicia de **Gregory House**, esperemos que más adelante nos puedan dar un juego que no se limite a operar, sino a buscar información, es decir, con toques de aventura; sería interesante, ¿no?

La tarjeta SD en el Nintendo DSi te sirve para guardar fotos que hayas tomado con la cámara del Ninendo DSi, tocar música (en formato ACC), copiar archivos o juegos que hayas descargado de la tienda en línea (DSiWare), pero no te servirá para ver fotos salvadas de otros dispositivos como celulares, cámaras digitales, etc. Tampoco podrás guardar sonidos creados en la consola o copiar archivos de juegos de Nintendo DS, es decir, no puedes guardar tu progreso de **Pokémon Platinum**, así que piensa dos veces antes de prestar tu juego.
Sobre el nuevo título de **The Legend of Zelda** que se presentó o, mejor dicho, anunció durante el pasado E3, no se tienen más datos, sólo lo que se dijo en esa ocasión, que se tratará de un juego mucho más maduro e intenso, así como que será diseñado desde cero y pensando completamente en las posibilidades del Wii y sus funciones del control y otros accesorios que existen hoy en día. En cuanto tengamos más información, ten por seguro que la publicaremos de inmediato, pues es uno de los títulos que más expectativa están causando recientemente.

¡¡Hola, **Doctor Mario**! Es la primera vez que les escribo, soy fan de su revista, ¡es la mejor! Soy mexicano pero vivo en República Dominicana, les quisiera hacer unas preguntas y espero que me las respondan.
1.- ¿Qué son los NDSi Points de los que tanto hablan en la revista?
2.- ¿Cuál consola tiene mejor *multiplayer*, Wii o NDSi? Es que no sé qué consola comprar para fin de año.
3.- ¿Es cierto que van a sacar un nuevo juego llamado **Mario & Sonic at the Olympic Games** para Nintendo DS?
4.- ¿Van a sacar una segunda parte para **Mario Kart DS**?
Bueno, eso es todo, **Doctor Mario** espero que me respondas. ¡Adiós!

Jorge Eduardo Valencia Fabila
República Dominicana

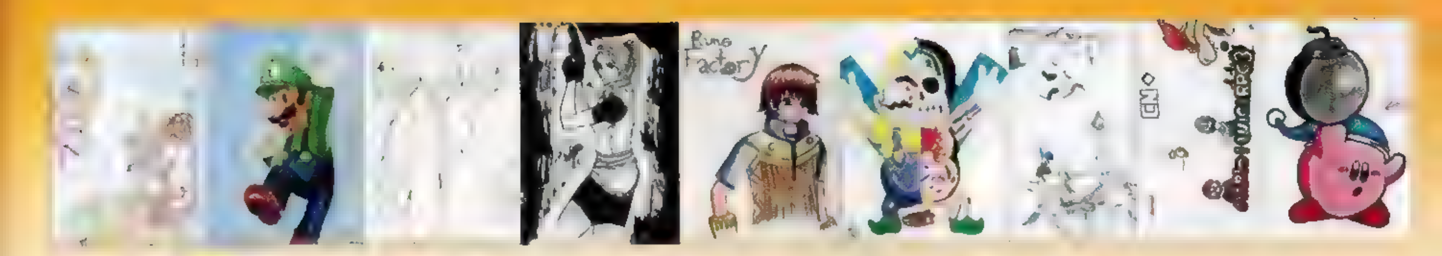
¡Quihúbole, Jorge! Los Nintendo DSi Points son el equivalente de los WiiPoints, es decir, puntos que compras para adquirir juegos o aplicaciones en las tiendas virtuales de Nintendo, obviamente cada tienda es específica para la consola que utilizas. El costo varía dependiendo del título, sin embargo no son tan caros como podrías imaginarte y, de hecho, hay ciertas descargas que son totalmente gratuitas, así que aprovecha las ofertas o los lanzamientos.
Ambas consolas tienen excelentes títulos *multiplayer*, en el Wii puedes encontrar **The Conduit**, los de deportes como futbol *soccer* y americano, **Guitar Hero** o **Rock Band** y muchos otros más, mientras que en el portátil existen juegos como **Mario Kart DS**, **Metroid Prime Hunters**, **Final Fantasy**, entre otros. En conclusión, cada consola tiene sus buenas cartas, por lo que debes analizar qué te conviene más, si una portátil o casera. Ambas cuentan con tienda en línea, conexión a Internet, navegador y funciones de *gameplay* impresionantes, al igual que sus galerías de juegos.

¡Hola, **Doctor Mario**! Es la primera vez que me comunico contigo y sé que estás muy ocupado con leer todos los mensajes, eliminar los virus de tu computadora y otras cosas, así que quiero que me aclares unas cosas:
1.- ¿Cuándo harán un nuevo juego de **Super Smash Bros.**? ¿Es cierto que se llamará **Showdown**?
2.- ¿Alguna vez harán un juego de **Halo**, **Gears of War** u otros títulos para Wii de juegos que son de PlayStation 3 y Xbox 360?
3.- ¿Por qué no hacen un concurso de ideas para hacer videojuegos?, es decir, que le pidan a varias personas que digan o cuenten qué tipo de nuevo juego seria, qué nombre tendría, que historia contaría y cuáles personajes saldrían en ese nuevo juego.
4.- ¿Por qué no han hecho **Metroid Prime: Hunters 2**? Es que soy un gran fan de **Metroid** y quisiera saber por qué no hacen una segunda parte o un juego de **Metroid** multijugador para Wii.
5.- ¿Cuándo harán un nuevo juego de **Resident Evil** pero que no sea estilo *shooter* (FPS)?
Bueno, espero que me aclares esas dudas que tengo tan rápido como puedas, ya que me desespero con mucha facilidad.

Luis Neri
Vía correo electrónico

Como menciono en una carta anterior, aún es muy temprano para hablar de una nueva secuela de **Super Smash Bros.** y mucho más, de proponer un nombre, por lo que hasta que no escuches de una fuente oficial (como nosotros o Nintendo directamente), no te creas lo que dicen páginas informales. Cambiando de tema, cada consola tiene sus títulos clave o mejor dicho sus cartas fuertes que son propias de la marca o, en su defecto, están en contrato de exclusiva para ciertas plataformas, en otro caso, se debe a que el desarrollador es también quien decide para qué consola trabajar. Es por ello que, por ejemplo, mi saga creada por Shijeru Miyamoto sólo es exclusiva de Nintendo, así como **Metroid**, **Kirby**, **Star Fox** y muchas más, mientras que Microsoft tiene a la franquicia de **Halo** o **Gears of War** Si son exclusivas, obviamente no aparecen en más consolas, pero sí es cuestión del desarrollador, muchas veces pasa el tiempo y hacen las adaptaciones, como ocurrió con **Dead Rising** de Capcom, **Mortal Kombat** de Midway y recientemente **Monster Hunter**, que estaba planeado para PlayStation 3, pero en un giro dramático (y benéfico para nosotros) Capcom dijo: mmm… mejor mando mi juego a Nintendo, el Wii promete más (no con esas palabras, pero supongo que pensaron algo parecido.).

Será muy difícil una secuela de **Metroid Prime Hunters**, pues ahora los encargados de la franquicia son los desarrolladores de Team Ninja y, como es sabido, ahora se enfocan en otro aspecto de la vida de **Samus**, por lo que prácticamente ya se dio carpetazo a la saga **Prime**. Lo que sí podría ocurrir es que hagan una versión alterna para Nintendo DS de la nueva aventura, pero deja de ser una simple suposición hasta que no tengamos noticias de los desarrolladores.



Harry y sus inseparables amigos serán partícipes de una nueva aventura en formato LEGO. La historia será llevada de formá ágil y continua para resaltar las mejores escenas de las primeras cuatro etapas. Por supueto, en el Wii utilizarás el Wiimote para usar las magias, mientras que en el Nintendo DS lo harás con el *Stylus* sobre la pantalla táctil.

¡Hola, amigos de Club Nintendo! ¿Cómo está todo por alla? Tengo unas dudas:

1.- ¿Saldrá algún dia un **Guitar Hero Slipknot**?; es que soy un adicto a esa banda.

2.- ¿Es cierto que en el Nintendo DSi, si tomas muchas fotos, se gasta la capacidad?

3.- ¿En el Nintendo DSi se pueden grabar videos?

Daniel Morales
Vía correo electrónico

¡Hola, Daniel! No se tiene contemplado ningún juego de **Guitar Hero de Slipknot**, pero al paso que van, igual y más adelante no sería tan descabellado pensar en algo así. En cuanto a tus preguntas del Nintendo DSi, obviamente su capacidad se puede saturar si tomas demasiadas fotografías, pero para ello existe la solución de usar las tarjetas SD de hasta 32 gigas de memoria, con ello creeme que no tendrás problemas para almacenar tus mejores recuerdos de viajes, fiestas, familia, amigos e incluso de tus mascotas. Por último, desgraciadamente la cámara del Nintendo DSi sólo funciona para tomar fotografías, es decir, no tiene la cualidad de grabar video digital; es una lástima porque sería divertido que contara con esa característica.

Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo están todos en Club Nintendo? Espero que bien. Oye, soy nuevo escribiendo, asi que por favor responde. Bueno, estas son mis preguntas:

1.- ¿Cuál es la fecha definitiva del lanzamiento de **Pokémon HeartGold** y **SoulSilver**?

2.- ¿Es cierto que habrá un título de **LEGO** con **Harry Potter** como protagonista? Si es así, ¿cuál será la fecha de lanzamiento?

3.- Si es que llega a nuestro continente, ¿cuándo se lanzará el juego **Mario & Sonic at the Olympic Winter Games**?

Guillermo Cochran
Naucalpan, Edo. Mex.

¿Cómo estás, Guillermo? Bienvenido a este club y te recuerdo que también está la comunidad en línea (foros) para que sigas compartiendo tus experiencias o ideas con otros fans de Nintendo. Aparentemente, si no hay otro cambio de por medio, ambos títulos (**SoulSilver** y **HeartGold**) estarán listos para abril del próximo año, ofreciéndonos un viaje de regreso a la región de Johto y Kanto que vivimos durante **Pokémon Silver** y **Pokémon Gold**, por supuesto, ahora con detalles adicionales y un estilo gráfico mucho más fresco y con elementos visuales mejor logrados. Mientras llega ese momento esperado para los Pokéfans, te recomiendo **Pokémon Mystery Dungeon Explorers Sky**, que saldrá el próximo mes también para Nintendo DS.

Ahora que les ha dado por "LEGOtizar" todas las franquicias importantes, como **Indiana Jones**, **Star Wars** o **Batman**, era de esperarse que le tocara el turno al joven aprendiz de mago... **Harry Potter**... así es, totalmente cierto. Para el primero de enero del próximo año estará disponible la versión **LEGO Harry Potter: Years 1-4** para Wii y Nintendo DS, es decir, este título abarcará las primeras cuatro entregas de los libros y/o películas (desde **La Piedra Filosofal** hasta **El Cáliz de Fuego**), supongo que más adelante realizarán la secuela que tratará sobre las tres entregas restantes, así que veamos qué tan intensa resulta esta nueva aventura al estilo LEGO con las características de la franquicia de magos que se ha vuelto muy popular en los últimos años.

Para **Mario & Sonic at the Olympic Winter Games** no tienes que esperar, pues ya está disponible desde la segunda semana de octubre, con actividades muy entretenidas que salen de lo convencional de los juegos tradicionales de Olimpiadas de Invierno. Lo puedes encontrar ya sea en Wii o Nintendo DS y ambas ediciones están realmente buenas.

¡Qué tal, mi querido **Doctor Mario**! ¿Cómo está el Reino Champiñón? Bueno, tengo algunas preguntas y es primera vez que les escribo, así que espero que me las respondas.

1.- ¿Habrá algún juego nuevo de **Metal Gear Solid** (Wii)? Hace tiempo que no veo a **Snake** en acción.

2.- En la edición de agosto, en Consola Virtual, en la presentación dice: "falta este texto, falta este texto" en repetidas veces, ¿qué les pasó?

Nicolás Garrido G
Vía correo electrónico

Qué más quisiera que Konami anunciara otro juego de **Snake** para Nintendo, ya sea en Wii o Nintendo DS; de no ser por la participación de su protagonista (**Solid Snake**) en **Super Smash Bros. Brawl**, no tendríamos noticias desde **Twin Snakes** de Nintendo GameCube y vaya que se le extraña, pues sus juegos no sólo son intensos, sino que en historia se llevan un 10. Cuando lo anunciaron como peleador de **Smash Bros.**, llegué a pensar que estaría en puerta otro protagónico, pero han pasado los años y nada de nada, espero que Konami se ponga las pilas y desarrolle otra versión para Nintendo, porque aquí habemos muchos fans de este supersoldado de Konami. Qué te puedo decir, Nicolás... pues la verdad, es que "faltó texto", ja,ja. Ese fue un error que, aunque ligero, no debemos dejar pasar en esta publicación y por el cual les ofrecemos una enorme disculpa por parte de todos los que integramos el equipo de Club Nintendo.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, D.F.
También puedes escribirme por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

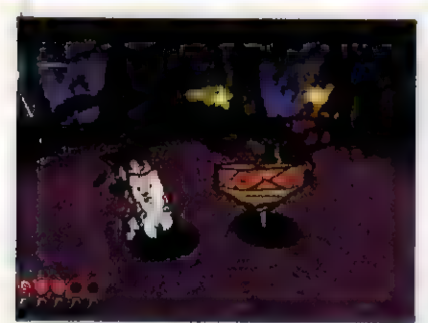
Arte por correo:

Jairo Hurtado; Ciudad Lerdo, Durango.
Angélica V. Carrillo; México, D.F.
Rodrigo Bello; Ciudad Neza, Edomex.
Nicolás Rosas; Santiago, Chile.
Mistral Ensignia; Santiago, Chile.
Paul Montoya Godínez; Ensenada, B.C.
Isaac Vidales; Guadalupe, Nuevo León.
Eduardo Cano; Guatemala, Guatemala.
Daniel Cano; Guatemala, Guatemala.
Andrés Martínez; Cd. Juárez, Chihuahua.
Alberto Calderón; Oaxaca, Oaxaca.
Jaime L. V.; México, D.F.
Luis Celedon; Ahuacatlán, Nayarit.
José Luis Ruiz; Saltillo, Coahuila.
José Ángel Ruiz; Saltillo, Coahuila.
Adonaí López; San Luis Potosí, SLP.
Juan Zack; Zinapécuaro, Michoacán.
Alejandro Serafín; Río Verde, SLP.
Andrea Vallejo; México, D.F.
Ricardo Zamora; Quito, Ecuador.
Daniela Rivas; Santiago, Chile.
Carlos Azuara; Matamoros, Tamaulipas.
Orlando Santacruz; Fresnillo, Zacatecas.
Ireneo Rodríguez; Guadalupe, Zacatecas.
Antonio Alejandré; Mérida, Yucatán.
Luis Alfonso Sosa; México, D.F.

El rombo de la portada
En octubre lo encontramos arriba de la palabra **Silent**.

Una nueva aventura de la mano de Capcom para el Nintendo DS

© 2009 Capcom

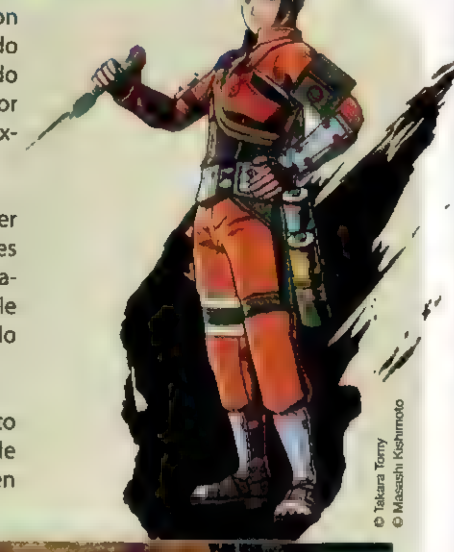


Durante 2006 Capcom presentó un juego con gráficos artísticos al estilo japonés en el que controlábamos en apariencia a un perro, todo con ayuda de un pincel mágico, todo parecía indicar que dicha aventura estaba destinada a ver la luz en Nintendo DS, pero su lanzamiento se dio en una consola de 128 *bits*... por si no has adivinado de qué juego estamos hablando, se trata de **Okami**, el cual en un movimiento bastante inteligente de la compañía, lo trasladó a Wii el año pasado, esto para aprovechar las funciones que brinda el Wiimote.

Durante los últimos meses Capcom ha realizado grandes anuncios para los seguidores de Nintendo, ya que además de este juego, se tiene previsto el lanzamiento en los próximos meses de Tatsunoko vs Capcom y Monster Hunter 3.

Dicha aventura, desarrollando originalmente por el estudio Clover (responsables de otro gran éxito como lo fue **Viewtiful Joe**), dejó un gran sabor de boca entre los aficionados, era algo fresco, demandante, un título extraordinario que al parecer aún tiene mucho que ofrecernos, ya que se ha revelado que tendrá una secuela y ahora sí, está será exclusiva para el Nintendo DS. El nombre de este juego será **Okamiden** y gráficamente comparte el estilo *Cell Shaded* que caracterizó a la primera parte, sólo que en esta ocasión en lugar de emplear un pad o el Wiimote para realizar los trazos del pincel ahora usamos el *Stylus* y la pantalla táctil; bastará marcar una línea para que destruyamos una serie de árboles o dañemos a los enemigos, simplemente impresionante. La fecha de salida por el momento no se ha revelado, aunque todo indica que será hasta el próximo año cuando podamos disfrutarlo; ojalá que no sufra retrasos, de cualquier modo te mantendremos al tanto.

La aldea de Konoha está de fiesta en Japón



© Takara Tomy
© Masashi Kishimoto

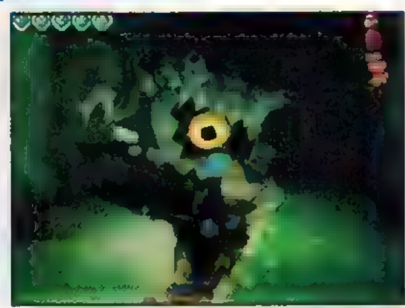
Parece mentira, pero la animación ya tiene diez años en Japón (y a como están las cosas con el relleno de capítulos, seguro que dura otros veinte mínimo), situación que no han dudado en celebrar, ya que a pesar de no seguir los eventos del manga al pie de la letra, sí ha logrado llevar la historia de estos ninjas a todo el mundo, por lo tanto, en tierras niponas está por aparecer un nuevo videojuego que llevará el nombre de **Naruto Shippuden Ryujinki**, exclusivo para Wii.

Aunque no se ha revelado bien la historia que viviremos, parece que no tendrá nada que ver con la línea original, será un argumento especial para esta entrega en la que los personajes centrales serán **Naruto**, **Sakura** y **Kakashi**, quienes al parecer tendrán algunas confrontaciones con el equipo que formó **Sasuke** para **Shippuden**, es decir, **Karin** y **Jugo**; otro detalle interesante de lo que hemos podido observar, es la vestimenta de los personajes, sobre todo la de **Naruto**, quien parece usar una especie de armadura y una espada.

Esta nuevo trabajo de Takara Tomy dejará atrás el género de las peleas para dar el salto a la acción y aventura, conduciremos al protagonista por enormes entornos 3D llenos de enemigos, los cuales podremos derrotar ya sea con la espada (esto suena muy raro) o bien mediante la utilización de algunos *Jutsus*.

No se ha hablado del uso que se le dará al Wiimote, pero podemos intuir que será similar al visto en juegos del estilo como Soul Calibur Legends. Confiemos en que será un buen juego.

La Gran N cierra el año con uno de los lanzamientos más esperados



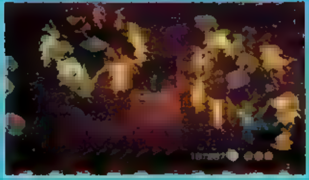
En el Nintendo DS hemos visto juegos memorables, que se quedarán en nuestra memoria por siempre, pero si tuviéramos que elegir uno como el mejor, sin pensarlo mencionaríamos a **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**. En dicho título Nintendo dio al mundo una muestra de su creatividad, ya que utilizaron las ventajas de la portátil como nunca antes; además de la pantalla táctil el micrófono jugaba una parte crucial en la resolución de *puzzles*, lo que lo llevó a ser reconocido en varios medios de todo el mundo.

Una secuela era cuestión de tiempo y Nintendo hizo buenos los pronósticos. Hace tan sólo unos cuantos meses se dio el anuncio oficial de que se encontraba trabajando en la nueva aventura de Link para NDS, The Legend of Zelda: Spirit Tracks.

A pesar de que se había mencionado que estaría disponible este mismo año, algunos rumores apuntaban que sería retrasado (situación típica en la franquicia), pero al parecer no será así; Nintendo ha colocado su fecha de lanzamiento para el día siete de diciembre, así es, estamos a tan sólo un mes de conocer esta obra que sin temor a equivocarnos podemos asegurar que será de lo mejor del año. No te pierdas nuestros siguientes números, te ofreceremos todos los detalles que deseas conocer de este juegazo.

Grandes anuncios para WiiWare

Desde su aparición en el Canal de Tienda dentro de nuestros Wii, el apartado de WiiWare nos ha permitido vivir juegos increíbles de la talla de **Mega Man 9**, **Lost Winds** o incluso **Monkey Island**, todo sin salir de nuestra casa, simplemente seleccionamos la descarga que nos agrade y en cuestión de minutos podemos disfrutar un título completamente nuevo. Lo mejor de todo es que las sorpresas continúan en este Canal, ya que hace poco Konami lanzó por fin el esperado **Contra Rebirth**, que es una mezcla de las primeras aventuras de la serie, además de que ya es oficial que en las próximas semanas podremos encontrar juegos como **Frogger Returns** y **Castlevania: The Adventure Rebirth**. Pero esas no son todas las novedades, Nintendo ya ha mostrado imágenes de **Pokémon Rumble**, título que nos permitirá librar batallas con pequeños robots que tendrán la forma de los personajes creados por Satoshi Tajiri, lo cual nos pareció una gran idea para que la serie tome un nuevo rumbo. Ahora no nos queda más que esperar por estas obras, las cuales si todo sale bien aparecerán este mismo año.



¡Gánate un Kit de accesorios para tu consola!

Club Nintendo y Perfect Choice te regalan tres paquetes de accesorios para NDS Lite o Wii, lo único que debes hacer para ganarlo, es enviarnos un correo electrónico con las respuestas correctas a la siguiente trivia y listo. Si eres de los primeros en hacerlo, estarás disfrutando de estos accesorios.

1.- ¿En qué fecha salió a la venta el Wii en América?

2.- ¿En qué fecha salió a la venta el NDS Lite en América?

3.-¿Cuál fue el primer juego en utilizar chat de voz en NDS?

Bases:

Simplemente mándanos un correo a trivia@clubnintendomx.com con el título "Trivia Perfect Choice". Los primeros correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán uno de los tres paquetes (primero y segundo lugar, kit de accesorios para NDS Lite, y tercer lugar dos fundas protectoras para Wiimote y Nunchuk). En total serán tres ganadores. Se aceptarán correos del 1 al 8 de noviembre del 2009 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida (promoción válida sólo para México, DF y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 12 de noviembre de 2009 para darte la fecha y horario de la entrega de los premios en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón México, D.F. Debes traer una fotocopia de tu identificación y la revista Club Nintendo de noviembre.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 29 de enero de 2008. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

CN profile

Proto Man

Un héroe en las sombras

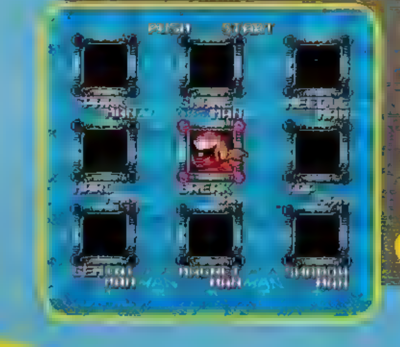
En la increíble y memorable serie original del androide de titanio conocimos a muchos personajes interesantes y carismáticos (incluyendo al **Dr. Willy**); pero pocos han tenido el mismo impacto, tanto en la serie, como en los corazones de los fans de esta franquicia de Capcom. Está más que claro que **Mega Man** es el héroe, pero como muchas veces pasa, inclusive el más grande paladín de la justicia necesita el apoyo de alguien más fuerte o sabio; en este caso, ¿quién mejor que el propio **Proto Man** para ayudar al robot azul favorito de todos en su búsqueda por la justicia?

No. 000

La primera aparición de **Proto Man** fue en la tercera entrega de la saga, en donde se da a conocer de inicio como un robot más de nombre **Break Man**, quien aparece constantemente para ayudar a entrenar a **Mega Man** y así prepararlo para los retos que le esperan. Al final del juego, **Mega Man** logra detener al malvado **Dr. Willy**, pero un bloque del laboratorio le cae encima y es cuando aparece **Proto Man** para rescatarlo; como un epílogo, **Mega Man** corre por el bosque hasta un claro en donde se detiene a meditar la verdad que le ha sido revelada. En cada ocasión que **Proto Man** entra en escena, su ya bien conocida flauta suena para anunciar su llegada.

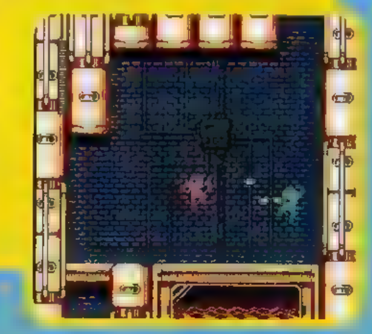
100% Carisma

[illegible] tipo de su hermano, tiene un defecto en su sistema de energía, el cual le produce un constante dolor; esto explica el porqué de su aislamiento continuo de los demás protagonistas, pero esto no es suficiente como para dejar de apoyar a su hermano **Mega Man** siempre que éste lo necesita.



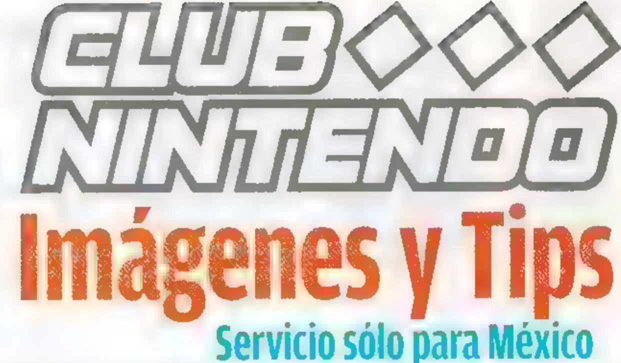
Poderes y capacidades

Proto Man es, en esencia, muy parecido a su hermano, pues tienen capacidades similares como el copiar los poderes de los otros robots, por ejemplo; pero su cañón es mucho más poderoso que el de **Mega Man**. Una de las diferencias más marcadas es que él siempre trae su escudo, el cual puede repeler ataques enemigos. Además de los juegos que aparecieron en Arcadia, **Proto Man** puede ser controlado en **Mega Man 9**, el cual es descargable para tu Wii. Curiosamente, **Proto Man** se llamó anteriormente **Blues**, para seguir con la tradición de los nombres musicales (recuerden que antes **Mega Man** era **Rock Man**, así como la robot asistente del **Dr. Light** se llama **Roll**); pero al ser traducido de la versión en japonés a la americana, fue incorrectamente nombrado "**Bruce**".



Un favorito sin igual

A pesar de que los fans de **Mega Man** suman miles, muchos consideran como su predilecto a este singular robot por su carismática presencia. No es de extrañarse que cuando apareció la saga **X**, el héroe necesitaría a un robot guía similar a él, y es por eso que **Proto Man** y **Zero** comparten ciertas similitudes; podrían considerarse como contrapartes de cada saga. Otro ejemplo de su valía es que en **Mega Man 5**, supuestamente es el mismísimo **Proto Man** quien está detrás del secuestro del **Dr. Light**, pero obviamente al final es revelado que se trataba de un impostor y es el verdadero **Proto Man** quien salva heroicamente a su hermano y al doctor. Como verás, simplemente no podíamos dejar fuera de esta sección a este robot, pues bien merece un buen reconocimiento.



Imágenes y Tips

Servicio sólo para México

CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 21111	ABC LN3. Wii. Codigo: POKE 28801...

CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 61111	ABC Wii.COD. Si quieres obtener Walther...

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

The King of Fighters. Orochi Saga (Wii)	Call of Duty World at War (Wii)
Virtua Tennis 2009 (Wii)	Devil Survivor (NDS)
Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up (Wii)	Last Ninja 3 (Wii)
Metroid Prime Trilogy (Wii)	Mario & Sonic at the Olympic Games (Wii)
Contra ReBirth (WiiWare)	Professor Layton and the Diabolical Box (NDS)

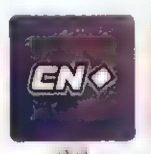
Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

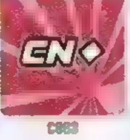
Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

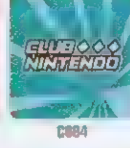
2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111



C681



C683



C684

C679 · C680 · C682

Ejemplo:

Envía: ABC CT FOTO C682

al: Number 31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Ejemplo:

Envía: ABC CT LOGOCOLOR C682 ALE

al: Number 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido

Solo celulares GSM con WAP configurado.

Consulta lista de nombres en:

esmasmovil.com

Aplican restricciones.

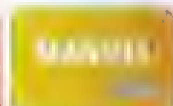
C685

C686

C687

C688

C689



C690

C691

C692

C693 · C694

C695

C696

Log@in

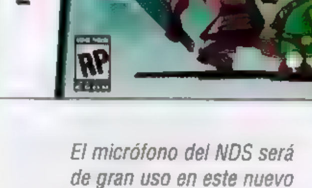
Por Toño Rodríguez

¡Vámonos de lleno con las recomendaciones del mes de noviembre! Comenzamos con el paquete especial y de tiempo limitado de Wii Sports Resort, Link y su nuevo juego tienen fecha de salida. Ya se viene nuestro aniversario número 18 (Guau), Mario regresa al Wii con sus amigos, Wii Fit Plus es la continuidad que necesitas para ejercitarte y el nuevo color que toma el control del la consola casera de Nintendo. Entérate de todo a continuación.

La nueva aventura de Link verá la luz el día 7 de diciembre de este año. ¡Falta poco!

The Legend of Zelda: Spirit Tracks para Nintendo DS ya tiene fecha de salida. Tal y como lo prometió Nintendo, el título estará disponible en este mismo año, en una temporada que se presta para jugar por buenos ratos aprovechando las vacaciones que ofrecen las celebraciones navideñas.

Este juego sigue al éxito que tuvo en su momento **TLOZ: Phantom Hourglass**, el cual gustó demasiado por el buen aprovechamiento del sistema portátil de Nintendo. Aquí tienes una buena opción para regalo decembrino.



El micrófono del NDS será de gran uso en este nuevo pasaje de Link.

En nuestra siguiente edición (diciembre), Club Nintendo cumplirá la mayoría de edad

Hace unos meses fue la celebración de nuestra edición número 200, ahora en unas cuantas semanas nada más, estaremos festejando nuestros primeros 18 años publicando la revista ininterrumpidamente; se dice fácil, ¿verdad? Pero ha sido un gran esfuerzo de todos los que trabajamos y han estado en algún momento en la elaboración de la revista. Estamos preparando una edición muy especial para el acontecimiento, ya lo verás.

Así bien, sólo esperamos que el tiempo transcurra para que esto suceda, por el momento disfruta esta edición completísima de CN, hay muchos artículos interesantes por leer.

Llama a tres amigos y disfruten de este nuevo llamado de Mario

Si creías que ya se había visto todo en los juegos de **Mario**, estabas equivocado. Shigeru Miyamoto nos trae la clásica aventura del icono de Nintendo hasta para cuatro jugadores, en una acción que combina cooperatividad y competencia.

Cuando tuvimos la oportunidad de ver y jugar este título en el pasado E3, nos dimos cuenta que la diversión se había multiplicado, ya que una vez que comienzas a avanzar en los niveles con tres personajes a un lado buscando items y su propia salvación, lo único que puedes hacer es luchar por tu supervivencia y riqueza (por así llamarlo). Es un juego superrecomendable, aquí no hay pierde.

Continúa el acondicionamiento con Wii Fit Plus

Más rutinas, ejercicios y juegos llegan al Wii con esta nueva entrega de Wii Fit. Si te gustó y aprovechaste la primera versión que salió hace más de un año, no puedes dejar pasar la oportunidad de subirte a la Balance Board y mejorar tu físico. Si nunca has probado Wii Fit, esta es la oportunidad de hacerlo, además de que puedes pasar un rato agradable con tu familia.

Tal fue el éxito de Wii Fit, que Nintendo decidió lanzar una segunda parte para continuar con el acondicionamiento. Además, si te gustaron las actividades de Yoga aquí podrás encontrar nuevos ejercicios de la disciplina.

El juego se vende solo o con la tabla.

Nuevo color para el Wiimote, Wii MotionPlus y Nunchuck

Desde el 13 de septiembre pasado se puede conseguir esta nueva presentación de controles para Wii; este es el primer movimiento que Nintendo hace en cuanto a variedad de color para su consola casera. Recordemos que cuando se anunció el sistema llamado en un principio "Revolution", se hizo con una imagen en la que se apreciaban varios colores. Hasta el momento no se ha anunciado nada en cuanto al sistema se refiere, sólo tenemos la opción de **Monster Hunter** (de la cual ya hemos platicado) disponible para el mercado japonés.

Ojalá sea el primer paso hacia una nueva gama de colores para el Wii de Nintendo. Ya veremos.

Tonos al 31111

Instrucciones para descargar tonos polifónicos:
Envía CN POLI "clave" al 31111 Ej: CN POLI QUEHACER

Reggaeton

¿Qué tengo que hacer?/ Daddy Yankee	QUEHACER
Na de Na / Khriz y Angel Ft. Gocho y John Eric	NANANA
Luna / Eddy Lover	LUNA
Dime / Ivy Queen	DIME5
Dame un poquito / Wisin & Yandel	POQUITO
Abusadora / Wisin & Yandel	ABUSADORA
No es culpa mía / Daddy Yankee	CULPAMIA

De película

Harry Potter / Banda sonora original	POTTER
James Bond / Banda sonora original	JBOND
La guerra de las galaxias / Banda sonora original	WARS
Los increíbles / Banda sonora original	INCREIBLES
Los locos Adams / Banda sonora original	ADAMS
Los picapiedra / Banda sonora original	PICAPIEDRA
Mago de Oz / Banda sonora original	MAGO
Scooby Doo / Banda sonora original	SCOOBY
Titanic / Banda sonora original	TITANIC
Vacas vaqueras / Banda sonora original	VACAS
Volver al futuro / Banda sonora original	VOLVER1

Nickelodeon

Aventuras en pañales / Aventuras en Pañales	RUG
Bob Esponja / BSO	BOB
Dora la exploradora / Dora la Exploradora	DORA
Hey Arnold / Hey Arnold	ARNOLD
Jimmy Neutron / Jimmy Neutron	NEUTRON

De niños y niñas

Caminito de la escuela / Cri- Cri	ESCUELA
Los 3 cochinitos / Cri- Cri	COCHINITOS
Código fama / Código Fama	CODIGO
Don Gato / Banda Sonora Original	DONGATO
El baile del sapito / Cómplices al rescate	SAPITO
El chorrito / Cri- Cri	CHORRITO
El diario de Daniela / Cynthia Salazar Mondaca	DIARIO
El espanta tiburones / Banda Sonora Original	ESPANTA
La patita / Cri-Cri	PATITA
Los Muppets / Muppets	MUPPETS

Éxitos en inglés

Automatic / Tokio Hotel	AUTOMATIC
Kill the Lights / Britney Spears	KILL3
Ego / Beyonce	EGO
Hotel Room Service / Pitbull	ROOM
Flight 187 / 50 Cent	FLIGHT
Love is here / Sonohra	LOVEIS
Beautiful / Akon feat. Dulce María	BEAUTIFUL3
Don't stop believing / Glee Cast	BELIEVIN
Fire burning / Sean Kingston	BURNING3
I gotta feeling / The Black Eyed Peas	FEELING
Knock you down / Ken Hilson Ft. Kanye West & Ne Yo	KNOCK
New divide (So give me reason) / Linkin Park	DIVIDE
No boundaries / Kris Allen	BOUNDARIES
Second chance / Shinedown	CHANCE
Out last night / Kenny Chesney	NIGHT2
Use somebody / Kings of Leon	SOMEBODY
Birthday sex / Jeremih	BIRTHDAY
Walking up in Vegas / Katy Perry	INVEGAS
I know you want me / Pitbull (Calle 8)	IKNOW1
Dont trust me / 3 OH! 3	TRUST1
Halo / Beyonce	HALO
Sugar / Flo Rida Ft. Wynter	SUGAR
If you seek amy / Britney Spears	SEEK
Lies / McFly	LIES
Just dance / Lady Gaga	DANCE2
Single ladies / Beyonce	LADIES1
Shut up and let me go / The Ting Tings	SHUTUP2
Circus / Britney Spears	CIRCUS
Hot 'n cold / Katy Perry	COLD
Shut up and drive / Rihanna	DRIVE

Rolas de guapos

Jaleo / Ricky Martin	JALEO
Lloro por ti / Enrique Iglesias	LLORO
Amanecer sin ti / David Bisbal	SINTI
Caprichosa / Chayanne	CAPRICHOSA
Suave / Luis Miguel	SUAVE2
Como un lobo / Miguel Bosé	LOBO2
Es por ti / Juanes	PORTI
Sabes / Alex Ubago	SABES
Detalles / Yair	DETALLES
Vuelvo / Beto Cuevas	VUELVO

Éxitos en español

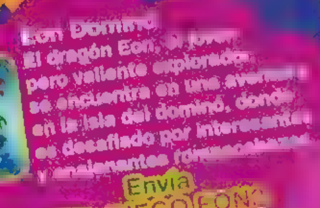
Me quedo sola / Paty Cantú	QUEHACER
Adiós / Jesse y Joy	ADIOS6
Hasta que el dinero nos separe / Pedro Fernández	DINERO1
Cumbaya / Peewee	CUMBAYA
Espiral / Pambo	ESPIRAL
Recuérdame / La Quinta Estación y Marc Anthony	RECUERDAME
Mi amor, amor / María José	MIAMOR
Inmortal / La Oreja de Van Gogh	INMORTAL1
La loba / Shakira	LOBA
Besos fáciles / Sonohra	FACILES
Causa y efecto / Paulina Rubio	CAUSA
Dar la vuelta / Equivocal	VUELTA
Deja llevarte / Deme	LLEVARTE
Jueves / La Oreja de Van Gogh	JUEVES
Lo que una chica por amor es capaz / Gloria Trevi	PORAMOR
Manos al aire / Nelly Furtado	AIRE3
Me gustas tú / Manitu	MEGUSTAS
Perdido / Manitu	PERDIDO
Ser el viento / Iskander	VIENTO2
Hasta contar a mil / JotDog	HASTACONTAR
A quien tu decidiste amar / Sandoval	AMAR3
Te amo / Makano	TEAMO5
Primavera anticipada / Laura Pausini & James Blunt	PRIMAVERA
Peter Pan / El Canto del Loco	PETERPAN
Dímelo a mí / Eros Ramazzotti	DIMELO3
El culpable soy yo / Cristian Castro	CULPABLE
Enamorado de ti / Diego Shoening	ENAMORADO1
Viajando por el mundo / LOL N' LUV	VIAJANDO
No soy una señora / María José	SENORA
¿Qué nos pasó? / Reyli Barba	QUENOSPASO
Nunca tendré / Coti	TENDRE
Las luces de esta ciudad / División Minúscula	LUCES
Tú no eres para mí / Fanny Lu	TUNOERES
Ella es bonita / Natalia Lafourcade	BONITA
Te amo tanto / Nigga	TEAMOTANTO
Mundo de caramelo / Danna Paola	CARAMELO
Ahí vienes / Motel	VIENES
Electromovimiento / Calle 13	ELECTRO
Lentamente / Fey	LENTAMENTE
Alquimista / Jaguares	ALQUIMISTA
Vuelvo / Beto Cuevas	VUELVO
Lo que yo sé de ti / Ha - Ash	YOSE1

juegos

MidTown Madness 3
Por primera vez, los jugadores tendrán toda la acción, el peligro, la excitación, la LOCURA de Midtown Madness 3 para XBOX
Envía
CN JUEGO MM3
al 91111

Pases, remates, disparos, paradas... toda la emoción del fútbol en un juego para tu móvil que te apasionará. Con América Soccer Cup tendrás a tu alcance la experiencia de la competición más reconocida del año.
Envía
CN JUEGO AMERICA
al 91111

Envía
CN JUEGO ALIEN
al 91111



Eon Domino
El dragón Eon, el joven pero valiente explorador se encuentra en una aventura en la isla del dominó, donde es desafiado por interesantes y enloquecedores rompecabezas.
Envía
CN JUEGO EON
al 91111

El Chavo

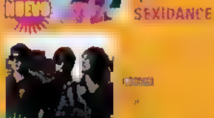
Envía
CN JUEGO CHAVO
al 91111

Envía
CN JUEGO BATMAN
al 91111

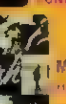
DESCARGA A TU CELULAR LOS ÉXITOS DE TUS ARTISTAS FAVORITOS

Sexy dance

SEXIDANCE



UNA2



Me entrego a ti

ENTREGO

Que nos pasó

NOSPASO

Mi pecado

MIPECADO

JELE4

Abrazar la vida

ABRAZAR

Tu cuerpo me llama

MELLAMA

COMBOS

tono real + foto

Just dance

Lady Gaga

JUSTDANCE

Lucky

Jason Mraz y Colbie Caillat

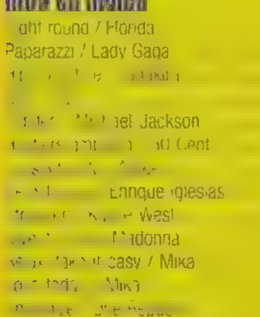
LUCKY2

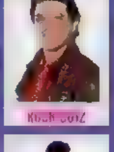
Envía CN COMBO + "clave" al 91111

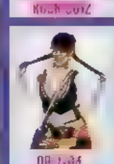
Ej. CN COMBO JUSTDANCE

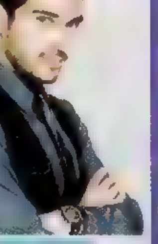
91111

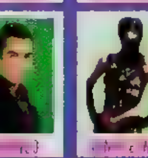
¡Personaliza tu cel con estas imágenes!











REN701

CAMBLEON654

¡tonos reales!

Hits en español

comenzar / Café Tacuba	COMENZAR
Metrosexual / Amandititita	METROSEXUAL
El Presente (en vivo) / Julieta Venegas	PRESENTE
tú te atreves / Luis Miguel	ATREVES1
Angel y Khriz	VECINAT
Baba	PIJAMAS
hago yo? / Ha Ash	QUEHAGO
fondo / Kalimba	FONDO
quiero enamorar / Kalimba	ENAMORAR
Perdóname / La Factoría	PERDONAME4
para mí (en vivo) Julieta Venegas	PARAMI
pagues la luz / Liquits	APAGUES
te hubieras ido / Maná	HUBIERAS
Quiero que me quieras / Rudo y Cursi	QUIERAS2T
asa / Gloria Trevi	HOYMEIRE
	VUELVO
	PALABRAS
	ISKANDER
	LIMON
	PIDO

Hits en inglés

ght round / Florida	RIGHT
Paparazzi / Lady Gaga	PAPARAZZI
	HIPS
	ONE1
Michael Jackson	THRILLER
50 Cent	AMBITION
	ISLABONITA
Enrique Iglesias	BEWITH
Kanye West	STRONGER2
Madonna	GIVE
easy / Mika	RELAXT
Mika	TODAYT
	APOLOGIZE
stop the music / Rihanna	STOP

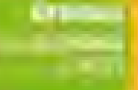
Instrucciones para descargar tonos reales:

Envía CN TONO + "clave" al 81111 Ej: CN TONO COMENZAR

La mejor diversión al 61111

Compatibilidad

Envía CN COMPA al 61111



Maquillaje

Envía CN MAQ 61111

Bola Mágica

Envía CN BOLA "tu pregunta" al 61111

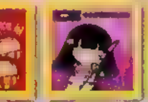
TARA CHAN® & FRIENDS

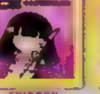
Imágenes

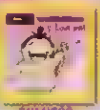
MARLON8 TAIRA20 SUMITO9 TAIRA19

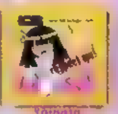
Envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo CN FOTO TAIRA20

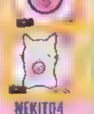
Animaciones

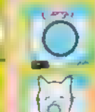


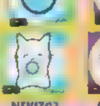












NEKITO3 NEKITO4 NEKITO5 NEKITO7 NEKITO9

Envía CN ANIM + "clave" al 31111 Ejemplo CN ANIM NEKITO3

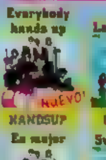
ATRÉVETE A SOÑAR

JUEGO

¡Descarga en exclusiva el juego de Atrévete a Soñar!

Envía CN JUEGO PATITO al 91111

COMBOS sonido real + foto



Everybody hands up — HANDSUP

Las Divinas — DIVINAS1

Amandote — AMANDOTE

Es mejor — ESMEJOR

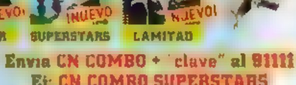
Superstars — SUPERSTARS

Solo la mitad — LAMITAD

Envía CN COMBO + "clave" al 91111

Ej: CN COMBO SUPERSTARS

SONIDOS REALES

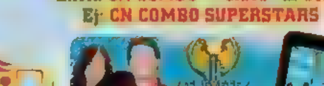


Si no contestas, iiiiuuu........ DIVINAS1

Si contestas vales mil.......... DIVINAS2

O sea, contesta looser........ DIVINAS3

Envía CN REAL + "clave" al 31111 Ej: CN REAL DIVINAS1



Descarga el tono oficial de Atrévete a soñar y llévate una exclusiva foto

Envía CN COMBO CARAMELO al 91111

... Todos los derechos reservados 2008, ... Derechos reservados ... Todos los derechos ... www.domenation.com

Pokémon Heart Gold / Soul Silver

NINTENDO DS

Nintendo

Fueron muchos meses de espera, pero como te informamos de manera oportuna el mes pasado, Nintendo ha confirmado la aparición de **Pokémon Heart Gold** y **Soul Silver** para NDS en el mercado americano el próximo año, aunque aún sin dar una fecha en específico. Por si no lo sabías o no te tocó disfrutarlos en su momento, estos juegos son remakes de los originales **Soul** y **Silver**, que vieron la luz hace ya 10 años para el Game Boy Color, considerados hasta ahora como las mejores versiones de la serie, por lo que se espera demasiado de ellos en esta nueva generación, sobre todo porque contarán con las ventajas del Nintendo DS para ofrecer una mejor experiencia en relación con el original.

Revisa muy bien el tipo de ataque que realizarás, si eliges mal estarás en desventaja frente a tus oponentes.

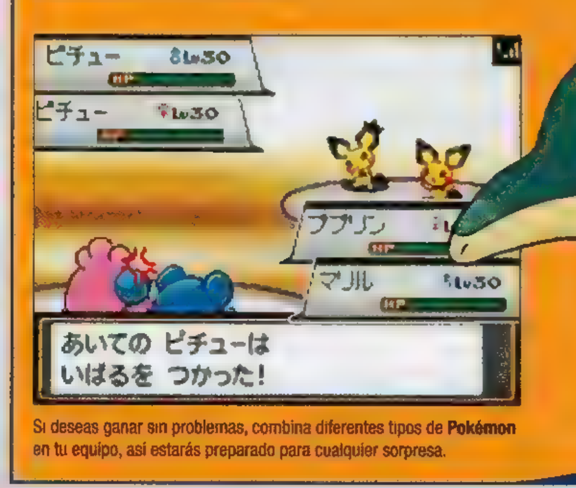
No vas a estar solo

Uno de los detalles que más ha llamado la atención acerca de estas nuevas versiones, es el hecho de que al parecer un **Pokémon** de tu *party* podrá caminar detrás de ti, justo como ocurriera con **Pikachu** en la edición **Yellow**; por si fuera poco, podrás "conversar" con tu acompañante en ciertos momentos del viaje; aún se desconoce si habrá ocasiones en las que te comparta algo importante, pero conociendo a Nintendo, podría guardar alguna sorpresa interesante, sería genial que al ver a otras criaturas en el camino, se pudiera interactuar con ellas.

Los años no pasan en vano

De los primeros aspectos que se trabajarán para estos *remakes*, fue el gráfico, ahora podrás apreciar todo lo que ocurra en pantalla en extraordinarios escenarios en 3D, lo que te permite decidir mejor la ruta que vas a explorar; además, en ciertos momentos presenciarás hermosos cinemas que acentúan la emoción de la historia, de esto te podrás dar cuenta con tan sólo ver la introducción a la nueva aventura. Durante las peleas, aunque las animaciones de los personajes son en 2D, sus poderes especiales han sido retocados para que sean algo más que un sonido, y debemos decir que son impresionantes, no al grado de **Final Fantasy** claro está, pero hacen buen uso del sistema.

Ahora bien, el *gameplay* también ha recibido varios cambios que mejorarán la experiencia de juego. Controlarás a tu personaje con el Pad, justo como lo has hecho siempre, pero lo interesante viene en las batallas; podrás indicar cualquier acción con sólo tocar la pantalla táctil, lo que acelera el ritmo de los encuentros permitiéndote avanzar más rápido en tus búsquedas. El acomodo de tus **Pokémon** y los ítems dejará de ser el caos que solía ser, ya que bastará con que desplaces el objeto deseado con el *Stylus* a su nueva ubicación dentro de tu mochila o de la computadora, ahorrándote horas enteras de sufrimiento intercambiando las cajas donde tienes almacenados a tus monstruos.



Si deseas ganar sin problemas, combina diferentes tipos de **Pokémon** en tu equipo, así estarás preparado para cualquier sorpresa.

Cuando enfrentes a entrenadores novatos, lo recomendable es usar a **Pokémon** que necesiten entrenamiento.

La versión japonesa del juego aparecerá junto con un accesorio al que se le conoce como Pokéwalker, que se puede decir es la evolución del famoso **Pokémon Pikachu** que conocimos hace algunos años. Tendrá forma de **Pokéball** y una pequeña pantalla de cristal líquido en la que podremos seguir el entrenamiento de nuestros monstruos de manera individual, es decir, podrás intercambiar datos con tu DSi... ahora bien, todo suena de maravilla, pero hasta este momento, Nintendo no ha comentado si lo veremos en nuestro continente, aunque nosotros creemos que es sólo cuestión de tiempo para que lo haga.

Pokémon Heart Gold y **Soul Silver** darán mucho de qué hablar en los próximos meses, sobre todo porque no se sabe si tendrán compatibilidad con las ediciones más recientes, pero dejando de lado lo que suceda con eso, podemos asegurar que serán un éxito, títulos que ningún fan querrá perderse.

Tony Hawk: Ride

Activision

Estamos seguros de que pocas personas eran las que confiaban en ver de nuevo un juego de la serie **Tony Hawk**, sobre todo por las innumerables secuelas con cero mejoras que teníamos que jugar cada año, pero como suele pasar en la industria, Activision nos tenía preparada una gran sorpresa, y no nos referimos simplemente a una secuela más, sino a una verdadera evolución jugable en la franquicia. **Tony Hawk: Ride**, nombre que se le ha dado a esta nueva adaptación realmente apunta a reivindicar el nombre de la compañía y del famoso patinador en el medio, que desde hace años ha dejado de brillar.

Cualquier lugar u objeto son buenos para intentar una acrobacia, tu imaginación es el límite.

Mientras más piruetas acumules sin caer, mayores serán tus posibilidades de lograr un buen marcador.

Buscando una nueva experiencia

Los primeros juegos de **Tony Hawk** resultaron divertidos y hasta cierto punto "frescos", ya que existían pocas opciones de deportes extremos en el mercado (**1080 Snowboarding** y **Wave Race**, ambos para Nintendo 64), por lo que de inmediato tuvieron gran aceptación, no importando si tenías o no conocimiento del tema. La premisa era muy simple, recorrer diferentes *stages* en una patineta para lograr vistosas acrobacias, mientras más arriesgadas fueran, mejor, ya que te valían aparecer en la portada de una prestigiosa revista dentro del juego.

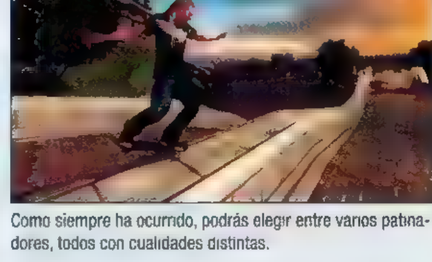
Los medios tubos no podían quedar fuera de esta versión, son el elemento más representativo de este deporte

Gracias al éxito las secuelas no se hicieron esperar, pero los cambios que se veían eran nulos, si acaso un par de acrobacias nuevas o diferentes escenarios, pero la esencia no sufría modificaciones, lo que posteriormente ocasionó que la compañía cambiara el estilo del juego a aventura, variante que aunque resultó por un tiempo, tenía el mismo destino, estancarse. La desaparición era la opción que restaba a la serie, tomar el mismo rumbo que la polémica **BMX**, pero todo dio un giro en el pasado E3.

De ahora en adelante los controles serán cosa del pasado, todos los movimientos de tu personaje los controlarás mediante el nuevo accesorio.

Como en la vida real

La manera como Activision pretende revivir a **Tony Hawk** es simple, usando un periférico, así es, en este nuevo juego los controles pasarán a segundo término, todas las acrobacias y piruetas las vas a realizar sobre una tabla de *Skate*. El accesorio se puede inclinar, girar o mover en la posición que deseemos, situación que nos brinda un realismo extremo, pero lo mejor de todo es que resulta divertido para todo mundo que se anime a pararse sobre ella. El material de la patineta es muy resistente, la compañía quiere que te preocupes por ser el mejor y no por pensar que se romperá tu tabla por cada salto o giro que des, de modo que podrás subirte con zapatos y no tendrás mayor problema, no le va a pasar absolutamente nada, así que a brincar sin miedo.



Como siempre ha ocurrido, podrás elegir entre varios patinadores, todos con cualidades distintas.

En cuanto a opciones, de momento no se sabe mucho, pero además del modo para un solo jugador, es seguro que se pueda competir con algún amigo, lo que no se ha revelado y sería interesante, es una opción de juego en línea, ya que además de las partidas con personas en todo el mundo, sabríamos lo buenos que somos patinando debido al *ranking*, pero bueno, en cuanto sepamos más al respecto te detallaremos las nuevas opciones.

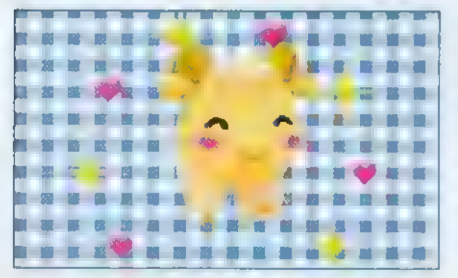
Sin duda que la serie ha dado un paso inesperado, pero al mismo tiempo seguro, ya que en los tiempos que vivimos hoy en día el realismo es fundamental para triunfar. La fecha de salida para este juego es a finales de noviembre, por lo que faltan pocos días para conocer el trabajo final y poder dar un veredicto, pero desde ahora podemos anticipar una buena calificación para este nuevo **Tony Hawk**.

Harvest Moon: Sunshine Islands

NINTENDO DS

Marvelous Interactive

Son pocas las series que pueden presumir de mantenerse en el gusto del público por más de una década, una de ellas es **Harvest Moon**, todo un clásico que desde sus comienzos en el Super Nintendo demostró que reunía los elementos necesarios para competir con los grandes simuladores, no importando si se trataba de **The Sims** o **Theme Park**, situación que se viene a confirmar luego del anuncio de que a finales de año contaremos con una nueva versión, titulada **Harvest Moon: Sunshine Islands**.

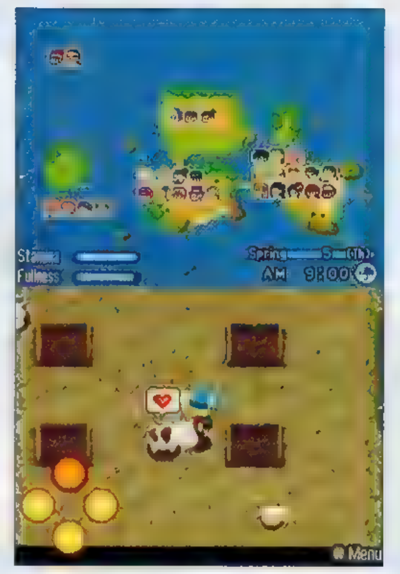


Para tener a tus animales así de felices necesitas dedicarles el tiempo suficiente para bañarlos y alimentarlos.

Luchando contra la adversidad

La historia en este nuevo **Harvest Moon** es muy interesante, ya que llegas a una isla que se encuentra en un estado deplorable debido a que fue sacudida por un terrible terremoto años atrás; lógicamente tu deber será reconstruirla partiendo de cero; para conseguirlo tendrás que trabajar duro, pero tu labor se puede volver más sencilla si encuentras unas piedras mágicas de nombre **Sun Stones**, las cuales pueden regresar a la prosperidad a la isla.

Claro está que el cuidado de una granja no podía quedar fuera de la historia, ya que de esta manera te ganarás la vida en el juego. Debes mantenerte al tanto de todo lo que haga falta en tu nuevo hogar, desde alimento para los animales hasta pequeñas reparaciones en el granero o dentro de tu vivienda, todo influirá para que puedas lograr buenas ventas al mismo tiempo que te alimentas de lo cosechado; parece una tarea sencilla, pero lo cierto es que requerirá de todo tu tiempo para que puedas completarlas con éxito, así que no te distraigas con una sola labor.



En la parte superior de la consola podrás ver un mapa para que sepas a dónde dirigirte

Nuevas responsabilidades

No pueden faltar los animales tradicionales de cualquier granja, como ovejas, vacas, gallinas o caballos, pero debido a que te encuentras en una isla tropical, recibirás la visita de otras criaturas poco comunes en el universo de **Harvest Moon**, como son los mapaches y los monos, que cuentan con un cuidado especial, de modo que para protegerlos tendrás que esforzarte un poco más de la cuenta.

La pantalla táctil del Nintendo DS jugará un papel fundamental en las tareas que realices, ya que por medio del *Stylus* podrás sembrar semillas, talar árboles, o incluso bañar a tus mascotas al estilo de **Nintendogs**, todo de una manera muy intuitiva; y por si fuera poco, parece ser que el *Pad* no quedará fuera de la jugada, ya que con él moverás a tu personaje por el escenario, situación que los seguidores tradicionales de la serie agradecerán bastante.

Para que puedas liberar todas las presiones, tendrás la oportunidad de interactuar con otros personajes y participar con ellos en algunas actividades, pero lo más interesante de todo es que puedes conocer a varias chicas para que alguna de ellas sea la "afortunada" que se convierta en tu esposa; así que antes de dar el gran paso analiza bien sus propuestas para que no sufras una ruptura dolorosa.

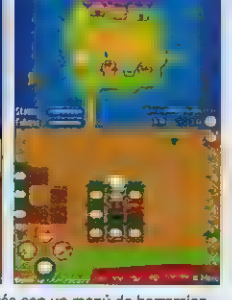
I go hunting today.
Life of a warrior.
Shea

Algunos personajes viven en lugares alejados del pueblo principal, no dudes en visitarlos para socializar.

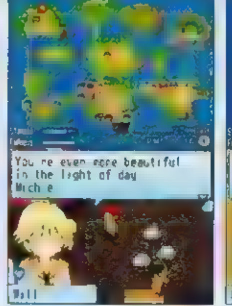
© 2009 Marvelous Interactive

Una vida feliz

Si todo sale conforme a lo planeado, **Harvest Moon: Sunshine Islands** aparecerá en el mercado en noviembre de este año, te recomendamos que no lo pierdas de vista, ya que después de incorporarse al género de aventura RPG con **Rune Factory**, esta saga vuelve a su esencia de una forma brillante, en la que mucho tienen que ver las ventajas táctiles de la consola; esperemos que pronto se aplique el mismo concepto a Wii, ya que es ahí en donde la franquicia aún no termina de despuntar lo que debería.



Para agilizar tus tareas contarás con un menú de herramientas en la parte inferior izquierda de la pantalla táctil



Antes de comenzar tu jornada laboral, date un tiempo para visitar los alrededores y conocer a tus vecinos

SILENT HILL
SHATTERED MEMORIES

Búscalo en tu tienda favorita

PSP Wii PS2 PlayStation.2

Blood
Drug Reference
Language
Sexual Themes
Violence

©2009 Konami Digital Entertainment KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. Wii is a trademark of Nintendo. © 2006 Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc.

The Revenge of Shinobi

Sega Genesis, 1989

El ninja está de regreso

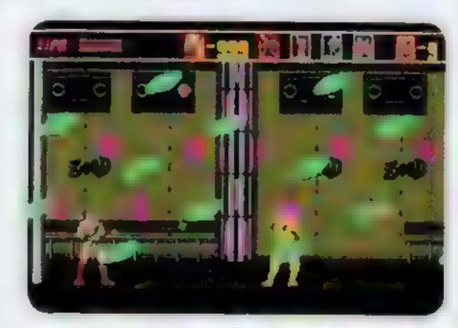
The Revenge of Shinob es una muy buena opción que Sega trajo al mercado a finales de la década de los Años 80 y es el primer juego de **Shinobi** para el Sega Genesis. Este título es secuela directa del éxito de Arcadia, **Shinobi**, que apareció para Arcadia en 1987, y por fin lo puedes volver a jugar (o conocer por primera vez) en la Consola Virtual por una módica cantidad de Wii Points. Esta es una tradicional aventura de acción en 2D con plataformas –muy común en la época–; aquí tomas el papel de Joe Musashi, a quien debes llevar a lo largo de varios niveles hasta que llegues con tus enemigos, la organización criminal conocida como **Neo Zeed.**

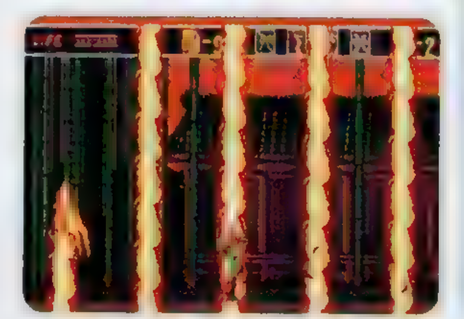
La venganza es dulce

La historia no gana un premio, pero de cualquier manera es interesante y te sumerge en el mundo de **Shinobi.** Tres años después de los eventos del primer juego, los **Neo Zeed** deciden tener su venganza del clan **Oboro Ninja** y de **Joe Musashi.** Para lograrlo, asesinan a su maestro y secuestran a su prometida, **Naoko.** Joe no podía quedarse con los brazos cruzados y ahora debe atravesar el mundo hasta llegar a la guarida de los **Neo Zeed** y acabar de una vez por todas con esta banda, y al mismo tiempo, salvar a su novia antes de que sea demasiado tarde.

Un buen juego, sin duda

La acción de este juego es rápida y te mantiene al borde de tu asiento de principio a fin. El camino hasta los **Neo Zeed** está conformado por ocho distritos, cada uno dividido en tres etapas, la tercera de las cuales tiene al final un jefe que te impedirá proseguir con tu jornada. Joe cuenta con varios movimientos ninjas (uno de los más útiles es un salto doble), así como ataques normales y técnicas especiales para acabar con sus adversarios. Esta es una opción muy buena para tu Consola Virtual, aunque para ser sinceros, no se compara con la serie **Ninja Gaiden**, de Tecmo; dale una oportunidad y tú mismo decidirás cuál te gusta más.





Este juego nos trajo muy buenos recuerdos; si te agrada la acción en 2D, es una apuesta segura. No te lo pierdas.

Super Star Wars

SNES, 1992

¡Que la fuerza te acompañe!

Super Star Wars es el primero en la trilogía de juegos basados en los episodios IV, V y VI de la gran saga de George Lucas. Anteriormente habíamos disfrutado de otras entregas para otros sistemas basados en estas clásicas cintas (incluyendo las versiones de Atari 2600), pero ninguna nos gustó más que esta saga que no sólo demuestra que el SNES tuvo muchos éxitos, sino que también tenía lo suficiente para ofrecer una experiencia excepcional si los desarrolladores le echaban todas las ganas del mundo.

Muy apegado a la cinta

Como pasa en la mayoría de los videojuegos basados en una película, hay varios cambios para poder adaptar las situaciones de la trama original a escenas que tienes que ir pasando. Como ejemplo, en lugar de simplemente comprar a los dos androides a los **Jawas**, **Luke** debe escalar literalmente el Sandcrawler hasta la cima, peleando contra los Jawas y sus poderosas armas (que obviamente no tienen en las películas). Fuera de detalles como éste, cada evento que vivimos en el cine está genialmente adaptado para que te sientas como en casa y no tengas objeciones, aun si eres un fan a morir de la saga estelar.

Variado y bonito

Lo mejor del juego es que no todo se lleva a cabo a pie; también hay escenas en donde se aprovechan muy bien las capacidades del sistema, como una escena en donde debes pilotear tu Land Speeder hasta el Sandcrawler de los **Jawas** con perspectiva en Modo7. También hay escenas de naves, en donde obviamente, la mejor de todas es cuando atacas a la Death Star. Al igual que sus predecesores, esta es una de las mejores adaptaciones de la historia a un videojuego y se acopla perfectamente a los estándares que los jugadores –sean o no fans–, exigen de un buen juego.

Super Empire Strikes Back

SNES, 1993

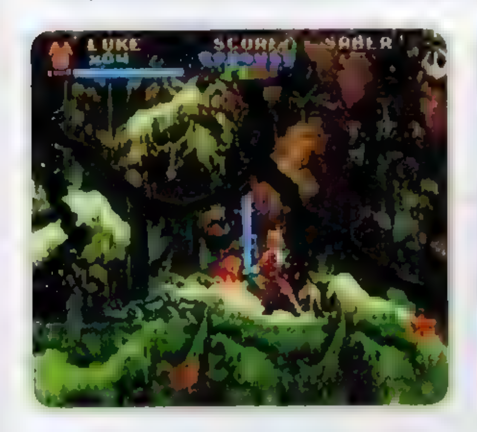
¡Yoda, Boba Fett, Taun Tauns y más!

La secuela de **Super Star Wars** no podía hacerse esperar, y fue un año más tarde cuando vimos que afortunadamente, esta nueva entrega conservó todos los elementos que hicieron grande a su predecesor, pero con varias mejoras para hacerlo todavía más recomendable. En esta ocasión tendrás que pelear, pilotear y montar tu fiel **Taun Taun** en esta genial adaptación del quinto episodio de la saga, **The Empire Strikes Back.** Visitarás lugares como **Dagobah, Hoth** y más, encontrándote con los personajes más representativos de la película. Simplemente es imposible descargar el primero y no tener esta continuación que sin duda, superó las expectativas que teníamos de él.

Lo mejor de estos juegos basados en la trilogía de Lucas es cómo adaptaron cada parte memorable de las cintas para que sientas que las estás jugando.

Confía en tus sentimientos...

Como te comentamos en un principio, son varias las cosas nuevas del juego, o bien, hay mejoras en relación con la entrega anterior. Para empezar te diremos que podrás pasar varias etapas a pie, otras en vehículos varios que aprovechan el Modo 7 del SNES, y que ahora los personajes tienen un muy útil salto doble. Al igual que en toda la serie, podrás jugar con varios héroes como **Luke Skywalker**, **Han Solo** y el fiel tapete con patas de más de dos metros, **Chewbacca**. Ahora también podrás tener un arma principal y una secundaria, y por si fuera poco, Luke irá aprendiendo a usar poderes de la Fuerza al tomar los *Power-Ups* que vas encontrando en el camino.



Luke... yo soy tu padre

Al igual que en el primer juego, **Darth Vader** es el jefe final; no creas que tendrás una emotiva y tierna reunión de padre/hijo, debes preparar tus mejores movimientos y usar los poderes de la Fuerza para vencerlo. La entrega pasada fue famosa por su alto grado de dificultad –más si elegías el nivel **Jedi**–, detalle que continuó en **The Empire Strikes Back;** para mediar esta situación, se le añadió la opción de password para que pudieras continuar en la etapa en la que te quedaste y así lograr terminar el juego sin aventar el control.

Super Return of the Jedi

SNES, 1994

La tercera es la vencida

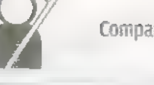
Para terminar con broche de oro la trilogía de juegos de SNES, Lucas Arts nos trajo la adaptación del episodio VI: **The Return of the Jedi.** Al igual que sus antecesores, en esta entrega se conserva el excelente *gameplay* que les dio su fama, al igual que sigue siendo muy fiel a los eventos de la película, con los obvios cambios para poder traernos una experiencia que nos hiciera sentir como si estuviéramos jugando la cinta. Si te estás preguntando si también mantiene la dificultad tan desafiante de los otros dos, la respuesta es no... ¡**Super Return of the Jedi** es más difícil! Si no estás tan familiarizado con los juegos en 2D con alto nivel de reto, te sugerimos que no por vanidad intentes el grado **Jedi,** mejor empieza en Normal o menos, porque créenos que es bastante difícil.

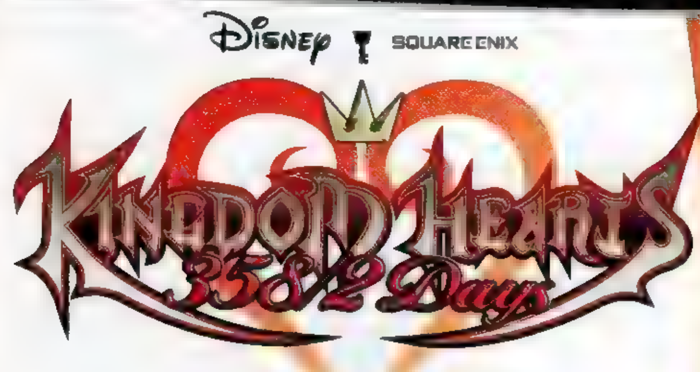
El legado continúa

La acción, los modos de juego, las escenas de naves y a pie, todo está de regreso, pero claramente mejorado en varios aspectos. También podrás elegir a varios personajes para pasar las diversas escenas de la historia el Modo 7 se ve mejor que nunca en las etapas de naves y el modo de controlar a los personajes es sumamente similar. Por fortuna, también se conservó la opción de password (aunque hubiéramos preferido que se pudiera salvar). Para no perder la costumbre, hay momentos que jamás pasaron en la película, como por ejemplo combatir en tu **X-Wing** para llegar con **Palpatine**. También hay jefes de gran tamaño que te impedirán continuar como **Jabba the Hutt** y el **Rancor**, por mencionar algunos.

Debes confrontar a Vader...

De nueva cuenta, **Luke** es el personaje principal, pero también contará con la ayuda de Han Solo, **Chewbacca,** la princesa Leia e inclusive el **Ewok** favorito de todos: **Wicket W. Warrick**. Para balancear un poco el alto grado de dificultad, ahora es más sencillo controlar a los personajes, como por ejemplo **Luke** que tiene cinco poderes de la Fuerza en lugar de los nueve originales. No podemos dejar de recomendarte toda la trilogía, pues es una maravilla tanto en gráficos, adaptación, jugabilidad como por supuesto, en reto. Esta es una apuesta segura para los fans de **Star Wars**, pero aun si lo que buscas es un buen juego que te ponga a prueba sin importarte si es una franquicia conocida o no, **The Return of the Jedi** y sus dos antecesores son exactamente la mejor opción.





El medio suele darnos algunas sorpresas justo cuando pareciera que los géneros existentes ya han agotado todas las posibilidades; el mejor ejemplo de esto, es lo que ha logrado Square Enix con la serie **Kingdom Hearts**, que después de un tiempo en donde todos la miraban con cierta desconfianza, actualmente es una de las cartas fuertes de la compañía y uno de los referentes del género, por lo que la versión para Nintendo DS subtitulada 358/2 Days, se ha convertido desde hace semanas en uno de los lanzamientos más esperados del año, pero lo mejor es que el juego ha superado las expectativas que se tenían de él.

GAMEPLAY	GRÁFICOS	SONIDO	DIFICULTAD	HISTORIA	RANKING CN
★★	★★	★★	★½	★★	9.5

Si no eres capaz de abrir tu corazón, quedarás atrapado en un mundo de tinieblas...

Dejando atrás lo tradicional para buscar una verdadera evolución

La historia de Disney en los videojuegos ha ido de lo sublime a lo lamentable; así como hemos tenido verdaderas joyas como **Disney´s Aladdin** en Super Nintendo, también hemos sufrido de "juegos" como **Cinderella** para Game Boy Advance. Por lo anterior, los videojugadores siempre habíamos tenido cierto temor a los juegos que llevan el nombre de la compañía; pero desde que cedieron algunas licencias a Square Enix para que desarrolle videojuegos con sus personajes, las cosas han cambiado demasiado.

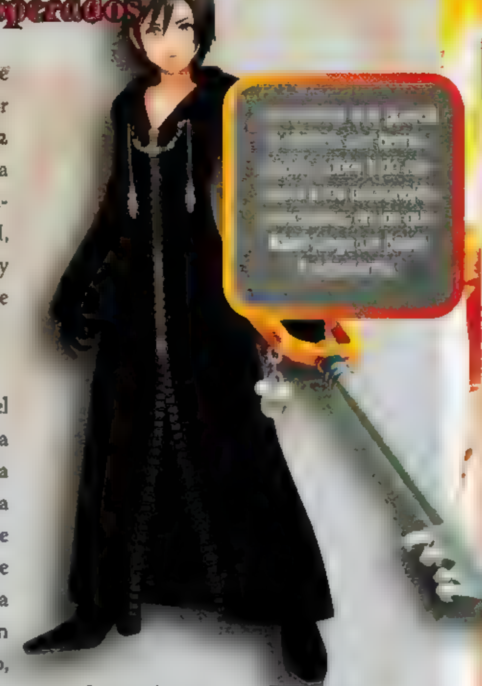
Kingdom Hearts debutó en la industria en el año 2000 para una consola de *128 bits*, momento desde el cual se colocó en boca de todos los medios debido a la gran calidad que el título presentaba en cada uno de sus renglones, Square Enix había conseguido un clásico instantáneo.

En la pantalla táctil podrás ver tus objetivos pendientes en cada sitio.

Por lógica las secuelas no podían faltar, pero no tanto por explotar la recién descubierta mina de oro, sino porque realmente la historia es maravillosa, mezclan personajes nuevos con los más conocidos del mundo de Disney, logrando una armonía única en su tipo.

Esta saga llegó a consolas de Nintendo en el 2005, cuando apareció **Kingdom Hearts: Chain of Memories** para Game Boy Advance, juego que a pesar de las limitantes obvias de la consola, supo mantener el mismo nivel de calidad que lo llevara a la gloria, de hecho, desde aquel año se había esperado otra adaptación para sistemas de la Gran N, algunos rumores apuntaban que Wii sería la elegida, pero finalmente la compañía nipona decidió enfocar sus esfuerzos al Nintendo DS, máquina con la cual planea evolucionar en cuanto a *gameplay*.

La amistad nos pone a prueba en los momentos menos esperados



Como ya mencionamos, la historia siempre ha sido importante en **Kingdom Hearts**, por lo que han cuidado todo los detalles en **358/2 Days**, que más que una secuela como tal, relata la historia antes de la segunda parte, enfocándose casi totalmente en la Organización XIII, de manera que podamos conocerlos mejor y así comprender más algunos de los hechos que se han visto en otras versiones.

A diferencia de los juegos anteriores, aquí el protagonista no será **Sora**, ese papel ahora recaerá en Roxas, personaje que fue creado a partir del sacrificio que el primero hiciera para salvar a **Kairi**; a este tipo de seres se le conoce como Nobodies o "sin cuerpo", ya que aunque físicamente tengan los rasgos de la persona por la que fueron creados, carecen de corazón y por lo tanto de sentimientos, sin embargo, por una extraña razón, **Roxas** tiene recuerdos aún de **Sora**, algo que nunca había ocurrido, lo que lo lleva a unirse a la Organización XIII para que alguien pueda ayudarlo a aceptar esta nueva etapa, pero lo único que encuentra es desprecio y un sinfín de secretos turbios que giran en torno a sus nuevos compañeros... ¿Cuál será la verdad tras esta organización?

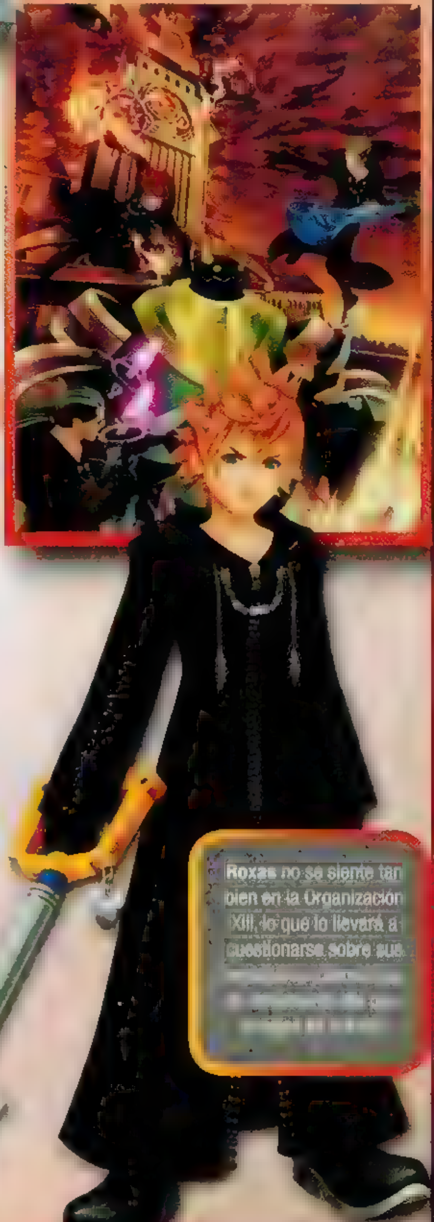
Desafortunadamente no te podemos contar más de la trama para no arruinarte las sorpresas, pero sí es suficiente para que te des una idea de lo que te espera en este título; te aseguramos que los giros que vivirás te dejarán helado, sobre todo después de que conozcas al integrante número catorce, pero bueno, eso ya te toca descubrirlo a ti.

DETRÁS DE LAS TÚNICAS NEGRAS

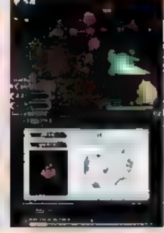
1 La organización XIII siempre se ha caracterizado porque entre sus filas sólo se encuentren personas "sin cuerpo", lo que para muchos representa su rechazo al mundo, pero en realidad tienen otras intenciones.

2 A pesar del nombre del clan que indica la cantidad de sus elementos, en **358/2 Days**, se presenta un nuevo elemento que puede cambiar la historia de la organización.

3 Cada uno de los integrantes cuenta con diferentes habilidades que los vuelven indispensables para la estabilidad del grupo.



Demuestra tu fortaleza en el campo de batalla



El sistema de juego, aunque sigue la línea tradicional de los RPG en cuanto a los puntos de experiencia y magia, les ha agregado la particularidad de que puedes repartirlos como mejor te convenga, lo que te ayudará bastante a tener un personaje equilibrado. En donde sí se nota un avance tremendo es en las batallas, que se alejan de los ataques por turnos para dar pie a increíbles asaltos en tiempo real, que aunque parezca sorprendente, dejan muy atrás a lo que nos ha venido ofreciendo Namco en la serie **Tales**.

Cuando te encuentres a un enemigo podrás atacarlo con hechizos o con algún arma, en el caso de **Roxas** se trata de la *Keyblade*, con la que además de disminuir drásticamente la energía de tus rivales, puedes enlazar diferentes movimientos, incluso elevar a los enemigos para seguir la cadena de golpes en el aire, sencillamente sorprendente. En **Chain of Memories** la mecánica de cartas llegó a enamorar a más de uno, pero creemos que Square Enix tomó la mejor decisión al regresar el *gameplay* con el que debutara la serie.

El brillo del corazón siempre estará presente

Para no variar, **Square Enix** nos vuelve a dar una muestra del dominio que ha alcanzado en la consola técnicamente, **Kingdom Hearts** es por mucho el juego con mejores gráficos que se haya visto en el Nintendo DS. Por un lado tenemos los *Cinemas Display* que aparecerán en partes importante de la historia, impecables, realmente dan la impresión de presenciar una película. En cuanto a los gráficos en tiempo real, no podemos hacer otra cosa más que aplaudir el gran trabajo de los programadores, en pantalla podrás apreciar decenas de elementos en pantalla, como enemigos, objetos, fuentes de luz, todo al mismo tiempo y sin disminuir la calidad en ningún momento. Las opciones siempre representarán un extra importante en los juegos, y **Kingdom Hearts** nos ofrece una muy especial. Por primera vez en la historia de la serie podrán jugar hasta cuatro personas al mismo tiempo en divertidas misiones alternas que pondrán a prueba tus habilidades, aunque también existe la posibilidad de que las disfrutes solo.

El verdadero valor de la vida

Pocas veces un juego logra causar tantas emociones como lo hace **Kingdom Hearts 358/2 Days**, que te puede llevar de la risa al llanto en un par de minutos, y al terminarlo te deja reflexionando sobre varios temas... no hay pretextos para que te pierdas esta obra de arte, que desde ahora quedará como el rival a vencer en todos los terrenos para el NDS, lo mejor de todo es que la saga promete aún varias sorpresas, ojalá que una de ellas sea una versión para Wii, la cual seguro que muchos llevan esperando ya algunos años.

Historias de Disney en videojuegos

Grandes obras de personajes clásicos

Disney´s Aladdin/SNES
No mencionar esta obra de Capcom sería un error, ya que es una de las mejores adaptaciones de una historia de Disney que hemos visto; su éxito radica en su *gameplay* adictivo pero al mismo tiempo demandante, es una lástima que no se haya visto alguna secuela, dejó claro que a pesar del corte de los personajes, no tiene por qué influir en la dificultad o mecánica del juego; si lo tienes para Super Nintendo, considérate afortunado.

DuckTales/NESss
Basado en la famosa serie de televisión que conocimos en México como "Pato Aventuras", este juego nos permitía controlar a **Rico Mc Pato** a través de varios niveles de plataformas en los que debía terminar con los enemigos que estaban tras su fortuna. El bastón del protagonista era clave en el desarrollo, ya que además de servir como arma, te permitía saltar más alto. Este título apareció en 1990 para NES e igual fue creado por Capcom.

Los expertos comentan

Wii

METROID PRIME TRILOGY

Nintendo

DOLBY PRO LOGIC II

© 2002 - 2009 Nintendo. TM, ® y el logo de Wii son marcas registradas de Nintendo. Manufacturado bajo licencia de Laboratorios Dolby. Dolby, Pro Logic, y el símbolo de la doble-D son marcas registradas de Laboratorios Dolby. © 2009 Nintendo.

¡ENCUÉNTRALO YA!

NINTENDOWARE

Este mes las descargas para tus consolas de Nintendo están mejor que nunca, ya que además de presentar conceptos novedosos, ahora se ha revivido una de las mejores franquicias que se haya visto en el mundo de los videojuegos, nos referimos a Contra, que después de pasar momentos complicados décadas atrás, hoy está en el camino de resurgir, lo cual es una buena noticia para las nuevas generaciones que no habían tenido la fortuna de jugarlos. Pero bueno, ya nos estamos adelantando; mejor disfruta de los siguientes títulos.

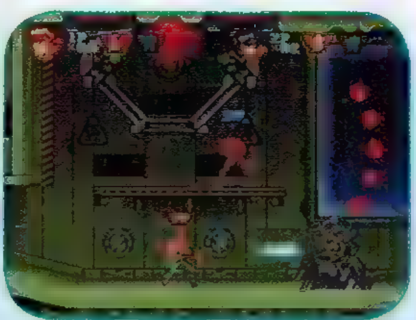
Contra Rebirth

Konami — **1,000 Wii Pts.** — WiiWare

Después de algunos meses de espera, por fin está disponible para WiiWare el extraordinario **Contra Rebirth**, el último episodio de la popular serie de Konami con la que espera regresar la serie a los primeros planos de la industria, lugar del que nunca debió haber salido. No utiliza las funciones especiales del Wiimote como muchos hubieran deseado, pero a pesar de ello, la jugabilidad es única, ya que mantiene la esencia de las versiones para NES y SNES, lo que seguramente pondrá felices a quienes conozcan la saga desde sus inicios, aunque al mismo tiempo sorprenderá a las nuevas generaciones.

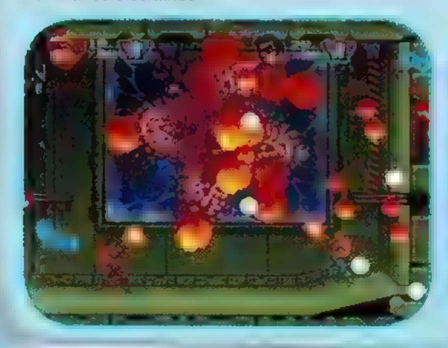
La guerra contra los aliens vive un nuevo capítulo

Konami nos ha preparado una historia interesante para este juego, en la que un comando encabezado por **Chief Salamander** ha viajado a través del tiempo para poder controlar el destino de la Tierra. La base de estos seres extraterrestres se ubica en las ruinas de Shizuoka, justo en la península de Yucatán. Toda esperanza parece perderse tras el poderío de los invasores, pero el mundo tiene una última carta que jugará, el soldado **Bill Rizer** quien junto con el samurái **Genbei Yagyu**, liberarán al planeta de su oscuro futuro.



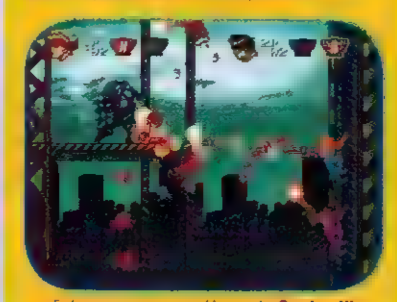
Pasando a lo que es el juego como tal, Konami ha acertado al recrear entornos en 2D, pues sabe de la importancia de la serie y no pensaba perder tiempo experimentando nuevos ambientes. Desde el primer instante en el juego, la acción es constante, no puedes dejar de saltar o disparar, lo cual es algo que debemos resaltar, el nivel de dificultad es considerablemente alto, sobre todo porque han aprovechado el potencial de la consola para generar nuevas estructuras, mucho más desafiantes que las vistas en **Contra III**.

Durante las escenas vas a encontrar algunas cápsulas voladoras que contienen mejoras para tus armas, algunas de las cuales disparan misiles que persiguen a los enemigos, mientras que algunas lanzan municiones en todas direcciones, ideales para los momentos en que estás rodeado. Pasando a los jefes finales, no sólo son impresionantes en tamaño, sino que ahora tienen rutinas más complejas; olvídate de los rivales que se quedaban en un extremo viendo cómo les disparabas, ahora realmente tienes que esforzarte para derrotarlos o evitarlos



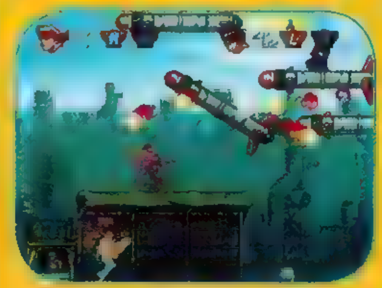
Renace de la cenizas

Si una opción se ha extrañado en los juegos de nueva generación es una cooperativa, por lo que es de agradecer que en **Contra Rebirth** se haya incluido. Puedes disfrutar de toda la acción de este juego con un amigo o hermano, lo cual hará más sencillo el completar las escenas, pero eso sí, debes estar sumamente concentrado para no meter a tu compañero en aprietos mientras pasan una escena complicada; además recuerda que las municiones deben repartirse de forma equitativa.



Esta escena es un clásico de **Contra III** en Super Nintendo. ¿La recuerdan?

A pesar del excelente **Contra 4** para Nintendo DS que apareciera hace más de un año, deseábamos ver esta serie de regreso en una plataforma casera de Nintendo, y por fortuna Konami ha respondido de gran manera en esta adaptación que tal como indica su nombre, representa el renacer de esta saga; se trata de una descarga obligatoria, y nos atrevemos a decir que sin problemas se coloca entre las cinco mejores ofertas del canal.



Para poder salir con vida de estos ataques necesitas apoyarte en tu compañero

Puzzle League Express

Nintendo | **500 Wii Points** | **DS®Ware**

En el Nintendo DS hemos visto grandes juegos de *Puzzle*, como **Polarium** o **Meteos,** por mencionar sólo dos ejemplos, a los que ahora se une **Puzzle League Express**, un juego sólido que retoma el concepto visto en **Tetris Attack**, pero agregando algunas opciones que lo vuelven ideal para los momentos en qué te encuentras atrapado en el tráfico o en algún descanso entre clases. Pero bueno, mejor veamos a fondo qué es lo que te ofrece este título, que sorpresivamente se perfila como una de las mejores opciones del catálogo.

Tan sencillo como desaparecer los bloques

Para poder superar las pruebas del juego, necesitas eliminar de la pantalla toda las piezas de colores; lograrlo es fácil, simplemente debes reunir al menos tres cuadros del mismo color y listo, se esfumarán, pero ahora bien, lo ideal es que organices las fichas de modo que al desaparecer un bloque, las que se encuentran encima caigan sobre otras del mismo color, lo que te dará más puntos al mismo tiempo que terminas más rápido con el trabajo.

Tienes opciones contrarreloj, por objetivos y *versus*, pero esta última sólo te sirve para enfrentar a la máquina, ya que el juego no tiene ningún tipo de modalidad para competir con otros jugadores. Una de las cualidades del título que debemos mencionar, es que te permite visualizar el área de juego de dos maneras distintas, sosteniendo la consola de forma vertical u horizontal, siendo esta última la que nosotros te recomendamos, ya que puedes ver el juego del *CPU* sin distraerte tanto.

Diversos retos que enfrentar

Puzzle League Express es una buena opción para los amantes del género, sus distintas modalidades te mantendrán entretenido eternamente, siempre querrás mejorar algún récord o inventar una jugada para terminar con más bloques en menos movimientos, lo que lo vuelve una buena inversión, sobre todo al considerar que existen opciones al mismo precio y con un *replay value* menor.

Ojalá que Nintendo se decida a lanzar otros juegos clásicos bajo este concepto **Express**, pues estamos seguros que títulos como **Punch-Out!** o **Mario Bros.** tendrían un gran éxito. Habrá que cruzar los dedos.

Como siempre, lo mejor de estos juegos es competir contra la máquina.

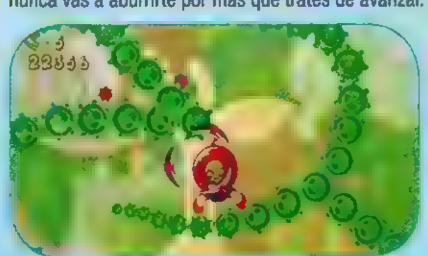
ColorZ

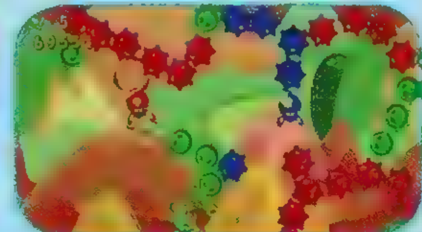
Exkee | **700 Wii Points** | **WiiWare**

Por medio de WiiWare hemos podido conocer juegos realmente innovadores que de otra manera hubiera sido imposible debido a que pertenecen a pequeños estudios que aún no tienen la infraestructura para comercializar sus títulos de manera tradicional; ejemplos sobran, basta con mencionar **World of Goo** para darse cuenta de ello, pero lo mejor es que las sorpresas no paran. Ahora toca turno al estudio Exkee de mostrarnos su talento, que han desarrollado **ColorZ,** un shooter bastante divertido que apunta muy alto.

La vida tiene distintos colores

En el juego controlarás a un grupo de pilotos quienes a bordo de sus naves deben limpiar el planeta de un extraño virus que lo está invadiendo (no te preocupes, aquí no aparecerán zombis). Para conseguir tu objetivo no tienes láseres o bombas, sólo tu pequeña nave, la cual tienes que estrellarla contra los virus que compartan color con tu tripulación. Al inicio es sencillo, ya que todas las líneas que deberás limpiar son del color de tu nave, pero conforme avances esto va a cambiar, obligándote a tomar rutas alternas, esto porque de tocar un virus de color distinto, fracasarás en la misión. Es importante que uses los ítems que encontrarás en el momento correcto, ya que de otro modo te será complicado terminar las misiones, aunque eso sí, nunca vas a aburrirte por más que trates de avanzar.

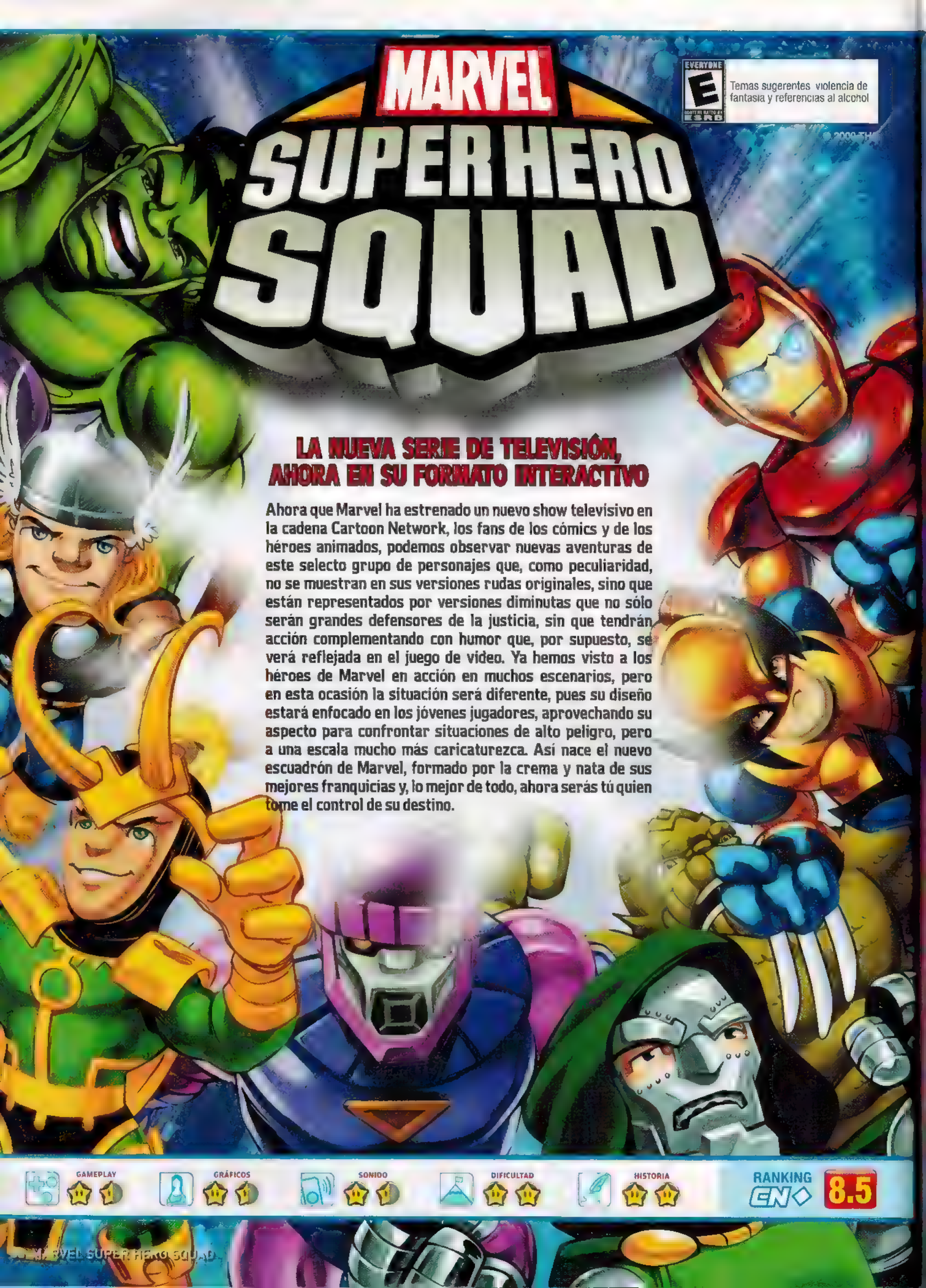




Si deseas cruzar formaciones de colores distintos, necesitarás de ciertos ítems que te permitirán hacerlo por algunos segundos, por lo que no puedes titubear en tus decisiones. Se puede decir que resulta parecido a **Ikaruga** de Nintendo GameCube, sólo que aquí no diriges el rumbo de tu nave con el pad o el *Stick*, sino con el puntero del Wiimote, lo que permite movimientos más precisos.

El juego es increíblemente adictivo, sobre todo en los niveles finales donde requieres de una precisión milimétrica para completarlos; si a esto le sumas que pueden participar hasta tres personas más con las que puedes competir o colaborar, pues da como resultado uno de los títulos con mejor *replay value* que hayamos visto en WiiWare. Si no te habías decidido por alguna descarga, prueba **ColorZ**, quedarás encantado con su concepto.

Parece un camino complicado, pero con práctica todo se puede lograr.



LA NUEVA SERIE DE TELEVISIÓN, AHORA EN SU FORMATO INTERACTIVO

Ahora que Marvel ha estrenado un nuevo show televisivo en la cadena Cartoon Network, los fans de los cómics y de los héroes animados, podemos observar nuevas aventuras de este selecto grupo de personajes que, como peculiaridad, no se muestran en sus versiones rudas originales, sino que están representados por versiones diminutas que no sólo serán grandes defensores de la justicia, sin que tendrán acción complementando con humor que, por supuesto, se verá reflejada en el juego de video. Ya hemos visto a los héroes de Marvel en acción en muchos escenarios, pero en esta ocasión la situación será diferente, pues su diseño estará enfocado en los jóvenes jugadores, aprovechando su aspecto para confrontar situaciones de alto peligro, pero a una escala mucho más caricaturezca. Así nace el nuevo escuadrón de Marvel, formado por la crema y nata de sus mejores franquicias y, lo mejor de todo, ahora serás tú quien tome el control de su destino.

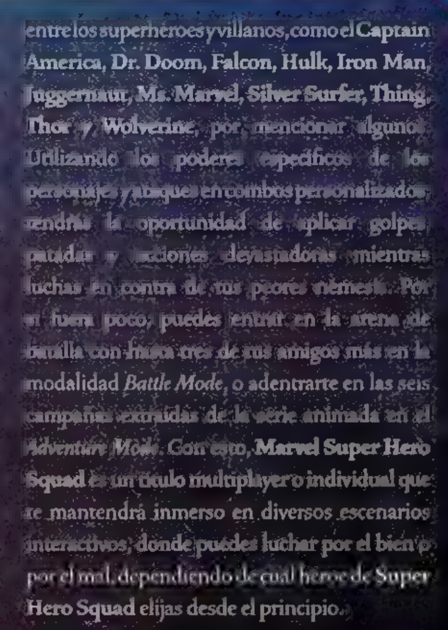
GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · HISTORIA

RANKING EN 8.5

Compañía: **THQ**
Desarrollador: **Blue Tongue Entertainment**
Categoría: **Acción**

4

Héroes pequeños, grandes aventuras



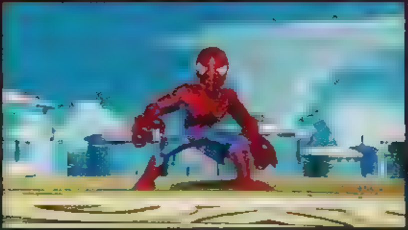
La historia se ubica dentro del universo Marvel, donde los superhéroes conocidos por todos nosotros, ahora se presentan en su modo "compacto", como si fueran los Teen Titans, pero con personajes y temática diferente. En esta ocasión el **Super Hero Squad** está en una misión peligrosa en contra del **Dr. Doom** y su legión letal de villanos para recuperar los "Infinity Fractals" escondidos, estos son fragmentos de una espada todopoderosa. Cada Infinity Fractal contiene poderes increíbles y puede tener efectos significantes en su poseedor, dándole a cada personaje habilidades especiales que pueden alterar las reglas del juego y el campo de batalla.

Con más de 20 personajes de Marvel para mezclar y complementar, podrás elegir cuál de los héroes será tu protagonista, eligiendo de entre los superhéroes y villanos, como el **Captain America, Dr. Doom, Falcon, Hulk, Iron Man, Juggernaut, Ms. Marvel, Silver Surfer, Thing, Thor** y **Wolverine**, por mencionar algunos. Utilizando los poderes específicos de los personajes y ataques en combos personalizados, tendrás la oportunidad de aplicar golpes, patadas y acciones devastadoras mientras luchas en contra de tus peores némesis. Por si fuera poco, puedes entrar en la arena de batalla con hasta tres de tus amigos más en la modalidad *Battle Mode*, o adentrarte en las seis campañas extraídas de la serie animada en el *Adventure Mode*. Con esto, **Marvel Super Hero Squad** es un título multiplayer o individual que te mantendrá inmerso en diversos escenarios interactivos, donde puedes luchar por el bien o por el mal, dependiendo de cuál héroe de Super Hero Squad elijas desde el principio.

¿Qué fue primero?

[illegible] el interminable dilema del huevo y la gallina, hay otros [illegible] me refiero a **Marvel Super Hero Squad**. Si bien el [illegible] de televisión, éste vino a complementar y dar [illegible] Marvel lanzó hace algún tiempo, estos pequeños [illegible] menos agresivo y de hecho, más amigable, forman [illegible] que la compañía de cómics tiene dentro de sus objetivos para [illegible] el público infantil, pero claro, el carisma de los héroes y villanos es tanto que [illegible] (aunque no nuevo) concepto.

[illegible] de todo tipo, aún si la dificultad [illegible] títulos de Marvel como **Ultimate Alliance**, por ejemplo. Recuerda que [illegible] en los niños y por lo tanto, [illegible] un buen rato divertido y disfrutar [illegible] de historia principal, disfrutarás [illegible] Iron Man, Silver Surfer y Falcon.



Juega como el Hombre Araña y [illegible]

¿Sabías qué?

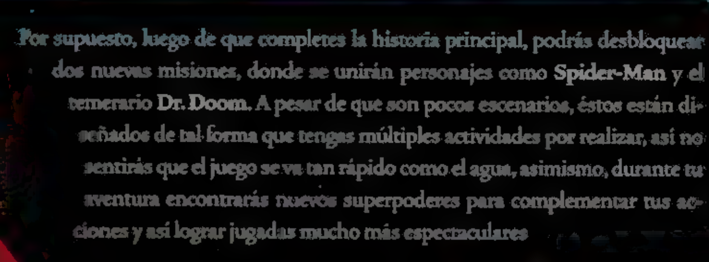
Conocer tus capacidades es fundamental para la victoria

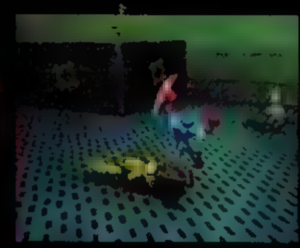
1 Recientemente, la compañía Marvel fue comprada por Disney, pero esto no indica que vayan a cambiar sus políticas o lineamientos de los personajes, por lo menos hasta donde se sabe, pues muchos de los socios de Marvel continuarán a cargo de las licencias.

2 **Wolverine**, uno de los personajes más carismáticos del Universo Marvel, tuvo su primera aparición (breve) durante los números 180-181 de **The Incredible Hulk** hace casi 35 años. Sí, así es, Lobezno, como también se le conoce aquí no llegó directo a **X-Men**, sino que tuvo su debut con el poderoso **Hombre Verde**.

3 Hablando de estos dos colosos (**Hulk y Wolverine**), recientemente tuvieron un especial animado donde veíamos a ambos luchando como verdaderos titanes cuando **Hulk** comienza a salirse de control. Dentro de esa entrega, **Thor** también tuvo su oportunidad, **Hulk** va a su territorio controlado por **Loki** con el fin de destruir al hijo de **Odín** y vaya que casi lo logra, pero luego reacciona y al que le parten el orgullo, es a **Loki.**

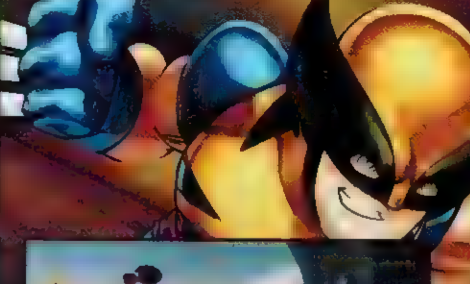
4 Al **Dr. Doom** lo vimos surgir como uno de los villanos más destacados de **Fantastic Four**, creado por Jack Kirby y Stan Lee. **Doom** tuvo tanto éxito que incluso más tarde tuvo sus enfrentamientos con otros héroes como **Spider-Man** e **Iron-Man.**


Por supuesto, luego de que completes la historia principal, podrás desbloquear dos nuevas misiones, donde se unirán personajes como **Spider-Man** y el temerario **Dr. Doom**. A pesar de que son pocos escenarios, éstos están diseñados de tal forma que tengas múltiples actividades por realizar, así no sentirás que el juego se va tan rápido como el agua, asimismo, durante tu aventura encontrarás nuevos superpoderes para complementar tus acciones y así lograr jugadas mucho más espectaculares.



Crea tu propio equipo de héroes

[illegible] supuesto, [illegible] es lo [illegible] puedes lograr en la [illegible] de aventura [illegible] o más emocionantes y, por [illegible], te las describiremos a continuación.



[illegible] ya sea que elijas unirte al bando de los héroes o al [illegible]

[illegible] sino que tendrá elementos interactivos).

[illegible] resulten los combates.

Marvel o DC

Versiones compactas para todo tipo de gustos

Si bien la idea de ver las aventuras de los héroes tradicionales desde un punto de vista menos "maduro" no es nada nuevo, sí resulta en un punto muy atractivo para los fans de menor edad, por ejemplo, quizá recuerdas a los **Jovenes Titanes (Teen Titans)** que incluso tuvieron sus versiones en videojuego, serie animada y películas donde veíamos las acciones de cada uno de ellos y, por supuesto, el humor que se sumaba para distinguirse entre las versiones convencionales. Aquí lo curioso es que se tenían pensado como una versión mini de La Liga de la Justicia, pero luego dio un giro para tomar personalidad e incluso agregar personajes originales como **Raven**, **Cyborg** o **Starfire**, así como adicionar cuarteles independientes y enemigos exclusivos.

En otra idea de jóvenes aventureros, también tenemos a los **Next Avengers**. Ellos resultan ser los herederos de los majestuosos héroes del pasado, sus hijos que ahora, bajo el cuidado de **Tony Stark**, se preparan para enfrentar situaciones de alto peligro. Entre ellos están **James Rogers**, el hijo de **Black Widow** y el **Captain America; Henry Pym Jr.**, hijo de **Giant-Man** y **The Wasp**; **Azari**, el hijo de **Black Panther** y **Storm (X-Men)**; y **Torunn**, hija del dios **Thor** y **Sif**. Ellos viven una aventura extraordinaria cuando **Ultron**, el enemigo que venció a sus padres regresa para aniquilarlos, pero juntos deberán unir fuerzas e ir en busca de **Bruce Banner**, pues sólo él y la fuerza de **Hulk**, podrían ayudarlos en esta cruzada tan importante. Esta misión fue producida directamente par DVD y la puedes encontrar en cualquier tienda de videos

En conclusión

Muchos pensaríamos que por ser personajes de Marvel, sería Activision la compañía encargada para el desarrollo o distribución de este título, pero ahora le tocó el turno a THQ, quienes realizaron un buen trabajo y consiguieron el objetivo principal que se pretendía con el juego: divertirnos. La variedad de personajes quizá no es tanta, pero resulta suficiente para la temática a la que nos enfrentamos, es variada y equitativa en cuanto a cantidad y calidad de héroes o villanos. Me parece que la cualidad *multiplayer* viene excelente para complementar los niveles de combate del modo individual o cooperativo, pues si recuerdas, son sólo seis y los podrías terminar en una misma tarde sin problemas, sin embargo, otro punto que ayuda para que el juego no resulte tan "fugaz" son los elementos de búsqueda e interacción con los escenarios, personajes por descubrir y otros elementos que ganas dependiendo de tus acciones en pantalla.

Como punto importante, el juego fue diseñado pensando originalmente en la versión de Wii, por lo que la adaptación gráfica y de gameplay estarán muy bien utilizadas, por ejemplo, los escenarios quizá no sean la revolución gráfica de este nuevo milenio, pero sí lucen bastante bien. Por otro lado, el uso del Wiimote queda como anillo al dedo, los controles son básicos, es decir no tendrás que realizar movimientos demandantes para lograr que tus minihéroes realicen sus poderes y acciones especiales, basta con movimientos sutiles del Wiimote y de los botones para que hagan lo que desees y el resultado sea espectacular en pantalla.

Los expertos comentan

Master

Una gran sorpresa, así defino a este juego, del que honestamente no esperaba mucho, de hecho se me hacía una exageración el lanzar dos títulos de Marvel, pero la verdad es que resulta sumamente divertido, sobre todo cuando lo disfrutas junto con tres personas más, es en ese momento cuando el juego alcanza un nivel insuperable. La utilización del Wiimote es buena, juega un papel fundamental en todas las acciones, pero considero que pudieron ofrecer algo más complejo, ya que todo se limita a agitar o señalar, pero bueno, no empaña el resultado final, que como ya comenté, es muy bueno.

Crow

Debo admitirlo, me agradan los juegos de superhéroes y en cuanto vi esta opción, rápidamente le eché el ojo y, a pesar de que se trata de un título enfocado a los niños, tiene tantos elementos de juego que te divertirá aunque seas mayor. La coherencia de las acciones y caracteres de los personajes en el programa de televisión se conserva en el videojuego, lo que resulta muy importante para que sientas que estás viviendo un capítulo más y no una historia ajena a **Super Hero Squad**. Siento que la variedad de héroes pudo haber sido mayor, pero ello no afecta en el resultado final.

Panteón

Al igual que uno de mis juegos favoritos, **Lego Star Wars**, me gusta que le den un giro a una franquicia al hacerla diferente sin alterar demasiado su concepto. En **Marvel Super Hero Squad** podrás jugar con varios de los personajes más populares de Marvel con un aspecto más chistoso que le da un toque muy diferente y fresco, a diferencia de los clásicos títulos en donde lo más importante es que un héroe se vea "padre". Nuevamente regreso a uno de los aspectos que más me atraen de un buen juego, que tenga un buen nivel de *Replay Value* y que permita a más de un jugador experimentar las aventuras de sus héroes.

FOSSIL FIGHTERS
Despierta una nueva Era
de Nintendo. © 2009

NINTENDO DS

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC WINTER GAMES

Vancouver 2010

El primer enfrentamiento de dos de los más grandes iconos de la industria, Mario y Sonic, ambientado en los Juegos Olímpicos, fue extraordinario, rebasó las expectativas que se tenían de él, por lo que una secuela no podía hacerse esperar. Mario & Sonic at the Olympic Winter Games por fin ha aparecido, ofreciendo en la versión para Nintendo DS y Wii divertidos minijuegos que aprovechan al máximo las capacidades de ambas consolas.

EVERYONE E — Violencia Animada moderada

ADICCIÓN · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · MULTIPLAYER · RANKING EN 9.5

¡La temporada invernal nunca había sido tan divertida!

Una añeja rivalidad

La generación de sistemas de *16 bits* ha sido sin duda una de las mejores que haya presenciado la industria (al grado de que para muchas personas el Super Nintendo es la mejor consola de todos los tiempos), nos dejó juegos excelentes de todos los géneros, pero además de eso, dio el banderazo inicial a una "guerra" muy especial entre las mascotas de las compañías que en aquel entonces tenían plataformas en el mercado, obviamente nos referimos a Nintendo y Sega, quienes a base a talento y creatividad, catapultaron la fama de sus personajes a niveles insospechados.

Transcurrieron los años y Nintendo parecía ganar la batalla, sobre todo porque Sega dejaba el mundo de las consolas para dedicarse por completo a producir títulos multiplataforma, sin embargo, el recuerdo de aquellos años en que Sonic peleó con **Mario** por la supremacía del mercado permanecía aún en la mente de los creativos y de los aficionados. Tras algunas apariciones del erizo en consolas de La Gran N, se dio un anunció inesperado: se había llegado a un acuerdo para que **Mario** y **Sonic** por fin aparecieran en un mismo videojuego basado en las Olimpiadas de

China 2008. La noticia causó revuelo, pero ahí no pararon las sorpresas, ya que semanas después se confirmaría la aparición de **Sonic** en **Super Smash Bros. Brawl.**

Ha pasado ya mucho tiempo desde que estos títulos salieron al mercado, pero la rivalidad entre los personajes sigue creciendo, aún falta mucho camino por recorrer para decidir quién es el mejor y por lo pronto Sega nos tiene preparado un nuevo "round" en **Mario & Sonic at the Olympic Winter Games.**

Del sol a la nieve

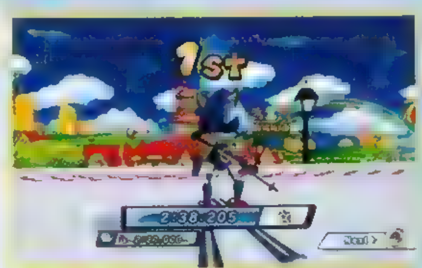
En esta ocasión los juegos que disfrutaremos están basados en los que disputarán decenas de atletas en los Juegos Olímpicos de Invierno a celebrarse el próximo año en Vancouver, Canadá, pero la premisa sigue siendo la misma en Wii; representar los movimientos de cada actividad por medio del Wiimote y Nunchuk, aunque en esta ocasión se ha añadido compatibilidad con la Balance Board, lo que hará de cada competencia un verdadero desafío.

La primera llegaba a tener problemas en cuanto al reconocimiento de los movimientos que realizábamos, lo cual se notaba en competencias como la de esgrima; pero por fortuna esos detalles han sido corregidos para este título, ahora no deberás forzar tus movimientos para que sean reflejados en pantalla, lo que permite que te concentres en otros aspectos.

Compañía: **Sega**
Desarrollador: **Sega**
Categoría: **Deportes**

Busca la medalla de oro

Entre las disciplinas que vas a encontrar en este tendremos patinaje artístico, carreras de velocidad, carreras en esquí, hockey sobre hielo, descenso de montaña y salto de longitud en esquí entre muchos otros. En esta ocasión la Inteligencia Artificial ha recibido algunas modificaciones que realmente vuelven muy emocionantes los encuentros contra la computadora, ya que como debes recordar, en la primera versión, una vez que aprendías ciertos patrones o secuencias, la competencia perdía un poco el sentido. Las opciones que vas a encontrar para participar se mantienen en modo para un jugador y el *multiplayer* cooperativo, que la verdad se roba el juego gracias a las diversas situaciones que se presentan en las actividades. La principal novedad recae en la opción Festival Mode, en la que podrás competir con tus amigos en todos las disciplinas que se han incluido, por lo que en ocasiones parecerá prueba de resistencia, aunque en ningún momento te vas a aburrir.



Una mejor competencia

Los personajes que podrás elegir para participar en las pruebas son de lo más variado, lógicamente **Sonic** y **Mario** serán los protagonistas, pero contarás con otras posibilidades como **Luigi, Bowser, Peach, Donkey Kong, Yoshi, Tails, Knuckles, Amy Rose, Bowser Jr.**, además de nuevos personajes, entre los que te adelantamos a un **Metal Sonic**. Lo interesante de los personajes está en que cada uno cuenta con diferentes cualidades, algunos tienen una fuerza mayor, otros destacan en velocidad o en resistencia, todas estas cualidades se te muestran antes de entrar a las actividades, así que ten en mente esto para elegir al que mejor se adapte.

Los nuevos personajes que se han incluido en esta versión, vienen a redondear una plantilla que ya de por sí era excelente; ahora las competencias serán mucho más reñidas que antes, elige bien a tu atleta.

Trabajo en equipo

1-4

1. El primer título de esta serie apareció en 2008, adelantándose más de medio año a los Juegos de China, lo que le representó una aceptación inmediata de parte de los seguidores de los personajes.

2. Aunque el juego es desarrollado por Sega, esta compañía sólo lo distribuye en América y Europa, Nintendo se encarga de hacerlo en Japón, país que como sabemos tiene un cariño especial por La Gran N.

3. Nintendo y Sega ya habían trabajado juntos antes de desarrollar este juego, lo cual ocurrió cuando diseñaron el sistema para la aparición de F-Zero en Arcadia junto con Namco.

4. Se rumora que **Sonic** iba a aparecer en Super Smash Bros. Melee, pero por algunos contratiempos su incursión tuvo que ser hasta la versión para Wii.

Toca la gloria de ser el número uno

Pasando a lo que es la versión para Nintendo DS, podemos decirte que se nota el esfuerzo de parte de Sega por brindarnos conceptos totalmente distintos, ya que ahora no se trata de una adaptación de la versión casera, sino de un desarrollo totalmente original, lo que ha permitido que se saque jugo a la pantalla táctil de la plataforma, la cual emplearás en cada una de las pruebas que se han incluido.

Gracias a la pantalla táctil, la experiencia de juego es única

Por otro lado, no creas que lo anterior representa el adiós a los botones, ya que se siguen utilizando, de hecho representan el complemento ideal a ciertas pruebas, en las que al estilo de **Mario Party** tendrás que seguir ciertas secuencias para poder avanzar. Debemos destacar que en esta versión se mantiene el modo para varios jugadores, lo que te permitirá competir con otras personas de manera local.

¡Rompe todos los récords!

Una vez más queda demostrado que el dicho "segundas partes nunca fueron buenas" es sólo un pretexto para justificar el poco o nulo seguimiento que se le dio a lo que en un inicio fuera un concepto con futuro, ya que **Mario & Sonic at the Olympic Winter Games**, es superior a su antecesor en todos los sentidos. Tanto la versión de Wii como la de Nintendo DS tienen unas bases jugables perfectas, que pueden atraer a cualquier persona a jugarlos sin que esto quiera decir que la dificultad sea baja, al contrario, el reto se puede ajustar. Si disfrutaste de la primera entrega, con ésta quedarás encantado, sin duda este título de Sega será la mejor opción para vivir este evento.

El cambio a las tres dimensiones

MARIO Y SONIC EVOLUCIONARON

Super Mario 64:

Sonic Adventure:

Los expertos comentan

Master

Las opciones deportivas para este fin de año se incrementan, ya que tenemos **Wii Sports Resort** y **Deca Sports 2**, a los que ahora se les suma **Mario & Sonic at the Olympic Winter Games**, el cual aunque en teoría debería estar en desventaja dado que los deportes invernales no son tan populares en nuestro país, puedo asegurarte que no influye para nada, al contrario, lo exótico de las competencias te mantiene atado al control (literalmente, a menos que quieras dañar tu pantalla), romper récords siempre será una motivación, pero si reúnes a tus amigos, puedes jugar eternamente.

Crow

La rivalidad deportiva de personajes y compañías llega de nuevo con una secuela de "**Mario & Sonic at the Olympic Games**", pero en esta ocasión, los eventos se desarrollarán durante las Olimpiadas de Invierno. Así, tendremos numerosos eventos que serán tan divertidos como en la primera edición. Por supuesto, el estilo práctico del control se suma a la nueva opción de la Balance Board para generar una calidad de juego mucho mayor, con mejores retos y posibilidades que nos darán horas y horas de entretenimiento.

Panteón

Cuando veo este tipo de juegos no puedo evitar recordar cuando estos dos íconos del maravilloso mundo de los videojuegos se "peleaban" para ver quién era el mejor y que ofrecía más a los fans del control; ahora ya son amigos y compiten de manera amistosa en varias disciplinas, esta vez en los deportes invernales. A mí me gustó este título pero sigo pensando en que siguen lanzando y lanzando juegos de **Mario** en donde triunfa en todos los deportes como si no importara su prominente panza... si deseas tener un enfrentamiento más acorde con lo que esperábamos tanto tiempo, mejor ve por **Super Smash Bros. Brawl**.

¡Ven al paraíso de la acción y la diversión donde toda la familia puede disfrutar!

Utiliza el nuevo accesorio **Wii Motion Plus™** que te brinda mayor precisión en tus movimientos.

¡Incluído con este juego!

¡Incluye una docena de juegos y actividades deportivas para ti!

© 2009 Nintendo. Wii Sports Resort y Wii son marcas registradas de Nintendo. Dolby, Pro Logic, y el símbolo de la doble-D son marcas registradas de Dolby Laboratories. "Frisbee®", "Frisbee® Disc", "Wham-O", "Frisbee Golf", y sus logos relacionados son marcas registradas de Wham-O, Inc. Todos los derechos reservados. © 2009 Nintendo.

EL CHOQUE DE COLOSOS ESTÁ A PUNTO DE COMENZAR

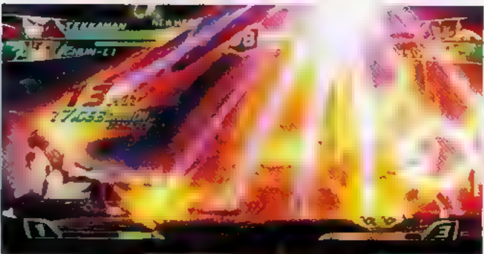
Desde aquel momento en que Nintendo, en un evento especial post-E3 en Japón, anunciara el desarrollo y pronto lanzamiento de numerosos títulos que hicieron vibrar nuestras emociones, hubo uno en particular que no dejamos de observar y mucho menos de desear... por supuesto, me refiero a **Tatsunoko VS Capcom**, que llegaba a darnos un respiro luego de que la compañía de **Mega Man** (para nuestra mala suerte) decidiera no hacer la conversión de **Street Fighter IV** a Wii. En ese momento nos emocionamos al ver los supercombos que hacían **Ryu**, **Mega Man**, **Chun Li** y otros gladiadores, que sostenían encuentros con otros portentosos combatientes que muchos recordamos de famosas series animadas japonesas, como **Ken the Eagle**, **Doronjo** o **Tekkaman**. Ahora, luego de bastante tiempo de incertidumbre, la espera ha llegado a su fin, pues **Tatsunoko VS. Capcom: Ultimate All-Star** llega a nuestras manos en su versión americana a partir del próximo mes y, lo mejor de todo, en esta ocasión la occidental supera a la oriental. ¿Quieres saber por qué? ¡Checa este artículo de portada!

Compañía
Capcom.
Desarrollador
Eighting.
Clasificación: **RP.**
Categoría: **Peleas.**
Jugadores: **2.**

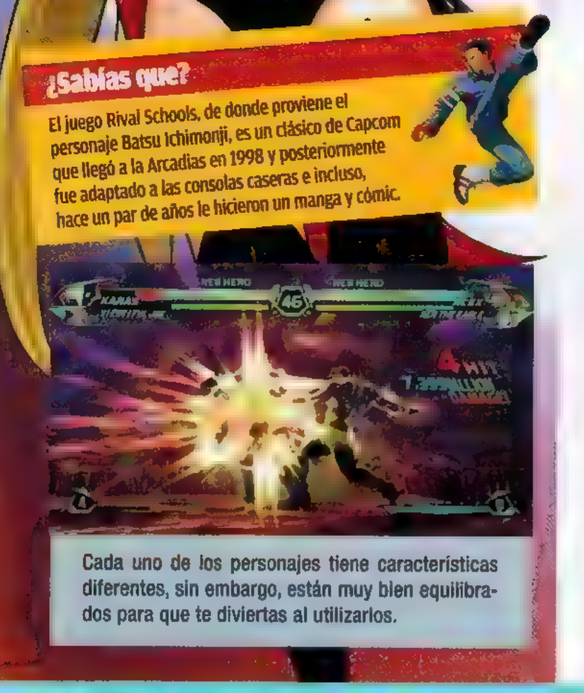
¿TATSU...QUÉ?

Para los japoneses Tatsunoko Productions es una de las mejores compañías de animación (creada por Tatsuo Yoshida) o, por lo menos, una de las clave durante las últimas décadas. Sus trabajos iniciaron a principios de los años 60. En ese entonces... el choque de colosos era Tatsunoko VS. Toei Animation, pues entre estas dos compañías se gestaban importantes producciones, sin embargo, los primeros se enfocaron más en las series de televisión, mientras que los segundos optaron por películas. El porqué Capcom optó por Tatsunoko es debido a que la gama de personajes clásicos son una excelente opción para incrementar el potencial de combate de los héroes de videojuegos, quienes ya se han visto las caras con los superhéroes de Marvel y ahora van por otro reto exclusivo para Wii.

Joe es otro de los personajes que se prepararon para esta espectacular batalla en Wii.



Los poderes especiales cuentan con elementos visuales bastante llamativos, en sí, un derroche gráfico.



¿Sabías que?

El juego Rival Schools, de donde proviene el personaje Batsu Ichimonji, es un clásico de Capcom que llegó a la Arcadias en 1998 y posteriormente fue adaptado a las consolas caseras e incluso, hace un par de años le hicieron un manga y cómic.

Cada uno de los personajes tiene características diferentes, sin embargo, están muy bien equilibrados para que te diviertas al utilizarlos.

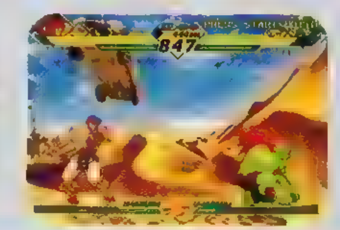
PREPÁRATE PARA EL COMBATE

Capcom logró un paso importante al conseguir que este título llegara a América, pues no era tan sencillo debido a que la gran mayoría de los personajes de Tatsunoko son familiares para los nipones, pero para muchos de nosotros, en especial para las nuevas generaciones, son tan ajenos como el recortar y pegar monografías para hacer la tarea... o escuchar música a través de cintas magnéticas; es por ello que para que llegara a occidente debían ofrecer algo un poco diferente y lo lograron, tanto así que, si me lo preguntas, prefiero la versión americana, pues incluye novedades tan importantes como la conexión a Internet para crear combates en línea, nuevos personajes, escenarios y, en general, diversas opciones de juego que lo vuelven no sólo un buen título para competir en contra de tus amigos (o rivales) sino para comprobar que el Wiimote es una excelente opción para las peleas, siempre y cuando también el desarrollador haga un buen trabajo. Sin duda, esta es una de las pocas veces donde la versión americana supera a su similar japonesa y qué mejor que haya sido en un título tan esperado como éste.

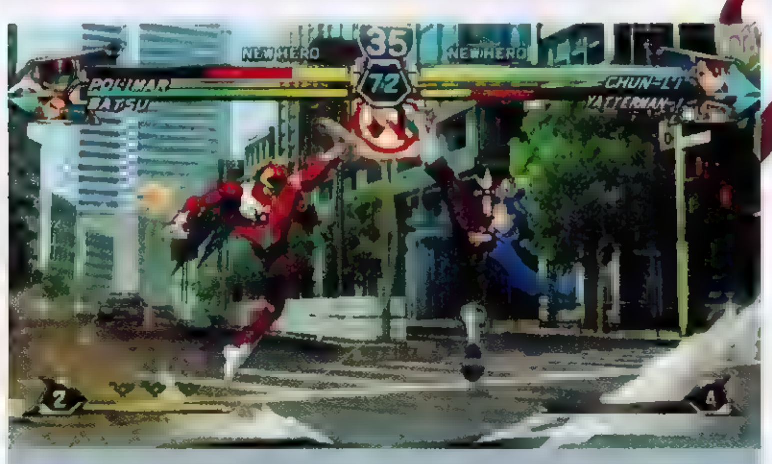
Los crossovers más importantes de Nintendo

Capcom VS. SNK 2 EO

Quizá uno de los mejores títulos de pelea para el Nintendo GameCube. En esta entrega, los fans de las peleas quedamos perfectamente complacidos por lo bien que se juega, es decir, no le pide nada a las otras versiones, cuenta con todos los elementos de *gameplay* básicos y agrega otro por lo cual le pusieron **EO** (*Easy Operation*) que permite a los jugadores menos experimentados, realizar los podres especiales con un solo toque de la unidad C del control. Sin embargo, la mayoría de los jugadores opta por las funciones tradicionales, pues así se disfruta mucho más y el reto es mayor al momento de competir contra tus amigos. ¿Qué le falto? Quizá sólo una opción en línea, pues en sí, está bastante completo tal y como es.



Tatsunoko VS. Capcom: Ultimate All-Stars nos muestra gladiadores que forman parte de la historia de 30 años de Capcom, como **Viewtiful Joe**, **Ryu**, **Alex** y **Chun-Li**, de la serie **Street Fighter**, **Morrigan**, de **Darkstalkers** y, por supuesto, **Mega Man**, el *cyborg* azul más aclamado por la compañía y que en esta ocasión, representa a la versión **Legends**. En la otra esquina, Tatsunoko, con casi medio siglo de existencia creando animación japonesa, puso en el escenario a íconos como **Batsu Ichimonji**, de **Rival Schools: United by Fate**, **Ken the Eagle** y **Jun the Swan**, del anime **Science Ninja Team Gatchaman** (que nosotros conocimos en este lado del mundo como **Battle of the Planets or G-Force**, o simplemente **Fuerza G**), el guerrero cibernético **Casshan** y al héroe de acción y comedia **Yatterman No. 1**. Todos y cada uno de ellos se verán las caras por primera ocasión, junto con otros personajes más (alrededor de 20) para que crees la mejor combinación en tu equipo. Por supuesto, cada personaje cuenta con poderes y habilidades especiales que le darán sabor a esta impactante entrega.



Los escenarios cobrarán vida gracias a la diversidad de elementos audiovisuales, así como a través de los majestuosos combos aéreos y técnicas especiales.

Conquista los combos aéreos

El estilo de juego nos recuerda mucho a lo visto en **Marvel VS Capcom**, con poderes de gran magnitud y efectos impactantes a la vista, así como también combinaciones de golpes que, sumados, generan combos terrestres y aéreos donde tu creatividad y habilidad serán básicos para lograr mayor espectacularidad, pues si llamas a tu personaje auxiliar, él también podrá participar en la suma de golpes y patadas.

Al tratarse de un juego *crossover*, los desarrolladores de Capcom continuaron con lo visto antes y que todos los fans sabemos que les funcionó bastante bien, denotando similitudes en *gameplay*. Con lo anterior, **Capcom Ultimate All-Stars** resulta uno de los mejores títulos de combate cuerpo a cuerpo, es ideal para todo tipo de jugadores, desde principiantes hasta todos aquellos que ya tenemos tatuados los botones en los dedos, pues la versatilidad de controles, lo intuitivo y sencillo del *gameplay*, variedad de personajes y cantidad de poderes especiales que aplicas fácilmente y sobre todo, lo bien diseñado y ambientado de los escenarios, hace que te diviertas y tengas horas de excelente entretenimiento sin importar la edad.

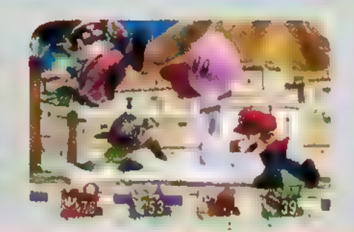
¿Sabías que?

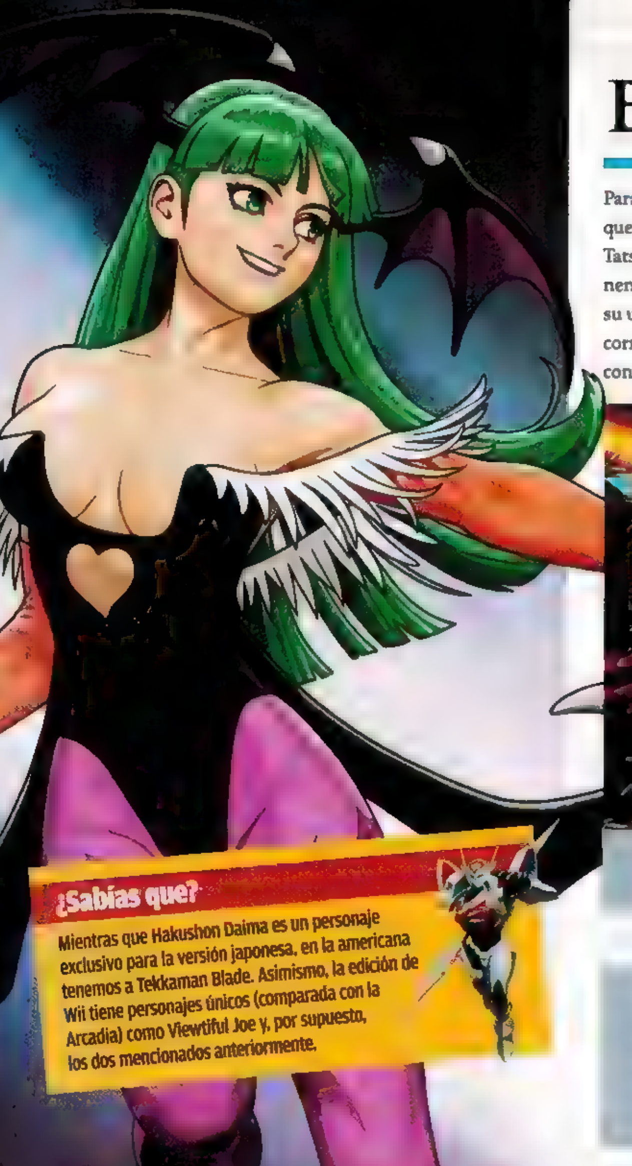
Para los que sigan interesados en **Fuerza G**, hubo un OVA (original video anime) bastante bueno que apareció a mediados de los años 90, en total fueron tres volúmenes que por supuesto, sí llegaron a América.

Ryu es quizá el personaje más emblemático de **Street Fighter** y, por lo tanto, no podía quedar fuera de este reto espectacular.

Super Smash Bros.

Nintendo siempre buscaba la innovación en sus juegos y cuando en las peleas ya casi están establecidos los márgenes de cómo hacer un título funcional, la Gran N siempre va más allá; en su momento lo consiguieron cuando Rare diseñó **Killer Instinct** a través del aclamado sistema de combos y adaptación de ataques finales y humillaciones, ahora, años después lo vuelven a lograr con el combate *multiplayer* de cuatro jugadores simultáneos (**Super Smash Bros.**) donde incluso se atrevieron a utilizar a sus personajes clave para, por primera vez, enfrentarlos a golpes en uno de los juegos más memorables de todos los tiempos, tanto así que ya van tres ediciones y en cada ocasión se incrementa el reto y diversión, agregando nuevos personajes, escenarios con interacción y música que encaja perfectamente en la acción.





ELIGE TU EQUIPO

Para iniciar tu encuentro, basta con elegir un equipo de dos gladiadores de las características que quieres, es decir, no tienes que forzosamente elegir puros de Capcom o nada más de Tatsunoko... ¡haz las mezclas que quieras! Lo que sí es notable es que algunos personajes tienen (por lo menos aparentemente) más poder, o por lo menos son un poco más amigables a su uso, por lo tanto te recomiendo que cheques suerte con cada uno de ellos y al final, decidas correctamente cuáles son los dos con quien es más te acomodas, pues créeme, cuando llegues con el jefe final desearás haber elegido sabiamente.

Los equipos estarán formados por dos integrantes, sin importar el bando, es decir, puedes elegir uno de Tatsunoko y otro de Capcom.

¿Sabías que?

Mientras que Hakushon Daima es un personaje exclusivo para la versión japonesa, en la americana tenemos a Tekkaman Blade. Asimismo, la edición de Wii tiene personajes únicos (comparada con la Arcadia) como Viewtiful Joe y, por supuesto, los dos mencionados anteriormente.

Algunos personajes podrán parecer estorbosos, pero al final, su *gameplay* resulta realmente dinámico.

Frank West, quien combatiera zombis en **Dead Rising**, ahora tomará su cámara digital y vestuario de robot azul para enfrentar este peculiar reto como personaje exclusivo para nuestro continente.

© 2009 Capcom

Por supuesto, durante la batalla tendrás la opción de cambiar de un personaje a otro, ya sea para controlar la barra de energía o simplemente para utilizar a tu mejor gladiador cuando tu rival ponga sus cartas sobre la mesa. Si no estás familiarizado con esta cualidad, no te preocupes, te adaptarás inmediatamente, así como también te sentirás cómodo con el sistema de cuatro botones con los cuales realizas cada uno de los movimientos, desde los normales hasta los especiales. Ahora bien, si ya eres todo un veterano en el género de los puños y patadas, te sentirás como pez en el agua con los impactantes combos aéreos y la inmensa cantidad de ataques en combinación con los personajes secundarios, es decir, podrás iniciar con un golpe normal, elevar a tu oponente y darle una golpiza en el aire, seguir con un poder especial de tu personaje principal y luego recibirlo como se merece aplicando un nuevo poder especial, pero esta vez por parte de tu personaje alterno... escrito parece simple, pero en cuanto lo veas dirás... ¡vaya, eso sí es una paliza!

Los crossovers más impactantes de Nintendo

Kingdom Hearts

Este quizá no sea de peleas y realmente no es propio de Nintendo, pues nació en la consola de Sony, pero cuando llegó al Game Boy Advance logró captar la atención de los fans que, como era de imaginarse, no concebían la fusión de universos de Square y Disney... sin embargo, no fue para mal, pues con esto tenemos uno de los mejores títulos de RPG de la nueva oleada e incluso ahora, con la nueva entrega para Nintendo DS, se tiene un desarrollo más maduro que no se enfoca simplemente en los niños, sino que hasta los fans del RPG clásico voltean a ver por lo dinámico de su acción y lo bien realizado del *gameplay*. Sin duda, la saga **Kingdom Hearts** seguirá dando mucho de qué hablar y, por cierto, si quieres conocer más detalles de la última entrega, no te pierdas la reseña que incluimos en esta misma edición.

© 2009 Square-Enix

¡LITTLE MAC ESTA DE VUELTA!
PUNCH-OUT!! ™
EVERYONE 10+
E 10+
ESRB
Cartoon Violence
Comic Mischief
DOLBY.
PRO LOGIC II
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Wii™
© 2009 Nintendo Punch Out!! y Wii son marcas registradas de Nintendo. Dolby, Pro Logic, y el símbolo de la doble-D son marcas registradas de laboratorios Dolby.
Visítanos en www.nintendo.com

GAMEVISTAZO

Pop'N Music

Konami

Poco a poco Konami comienza a voltear más hacia Wii, quizá no de la manera en la que todos quisiéramos (con juegos como **Castlevania** o **Metal Gear**), pero es un buen avance, ya que además de los **Dance Dance** y **Karaoke Revolution**, ha decidido lanzar un título excelente que lleva años triunfando en Japón; nos referimos a **Pop´N Music**, una serie de ritmos que parece ser también cautivará al mercado occidental por su propuesta tan innovadora.

Muestra al mundo tu talento musical

Este juego apareció por primera vez para Arcadias hace ya poco más de una década. En el juego no utilizas instrumentos musicales como en **Guitar Hero**, aquí sigues el ritmo de las canciones presionando unos botones que se encuentran en la parte frontal del mueble, parece sencillo, pero en algunas versiones puedes usar más de ocho botones, lo que vuelve muy complicado el seguir la secuencia, sobe todo en los temas con mayor cantidad de notas musicales.

Cada uno de los botones que veas en pantalla estará representado por una dirección.

El modo para dos personas de manera simultánea es sumamente divertido, sobre todo en cooperativo.

Para esta versión de Wii, en lugar de sacar algún costoso periférico con los botones gigantes de la Arcadia, decidieron aprovechar las ventajas que ofrece el Wiimote y Nunchuk, de tal forma que tendremos sólo cuatro botones en pantalla por donde aparecerán las notas que debemos tocar, cada uno de ellos corresponderá a una de las cuatro direcciones básicas, las cuales debemos marcar con los controles al más puro estilo de **Samba de Amigo**.

Muy buen ritmo

La apuesta de Konami por los juegos musicales es más fuerte que nunca, pero debemos resaltar que se trata de ofertas sólidas en *gameplay* más allá de contar o no con temas populares, que a final de cuentas son sólo la cereza del pastel. El título es extraordinario, no extrañas los controles Arcade para nada, de hecho pareciera que desde un inicio **Pop´N Music** fuera pensado para el Wiimote y Nunchuk.

El estilo visual es muy bueno; aunque comparte algunos elementos con la Arcadia tiene detalles únicos.

El nivel de dificultad es realmente atractivo, puedes pasar días enteros intentando superar tus marcas.

Un reto justo a tu medida

Siendo honestos, el juego inicia de manera muy sencilla, lo cual podría representar un problema para jugadores expertos, pero por fortuna se ha incluido una opción en la que puedes aumentar la dificultad de acuerdo con tus habilidades, lo que además de acelerar el ritmo con el que bajan las flechas añade direcciones, igualando y a veces superando lo visto en las ediciones originales.

Para que puedas pasar un rato agradable con tus amigos, se han incluido diferentes modalidades.

Obviamente que un modo *versus* no podía faltar, así que podrás enfrentarte con la computadora o un amigo; sin duda es la mejor opción del juego, puedes pasar horas enteras tocando los temas sin darte cuenta, pero te recomendamos que tomen cierta distancia, de lo contrario terminarán con un ojo morado como Crow... pero bueno, esa ya es otra historia que después contaremos.

Los temas que se han seleccionado para aparecer en **Pop´N Music** son muy buenos, en ese lado no tenemos quejas, y lo mejor es que podrás aumentar el número de canciones gracias a que el título cuenta con conexión Wi-Fi, y periódicamente se añadirán temas para que puedas descargar, sólo esperamos que le den un buen seguimiento.

Este tipo de minijuegos son únicos para la versión de Wii, sin duda un gran extra.

Deca Sports 2

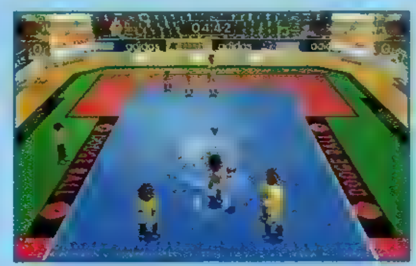
Hudson Soft

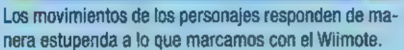
Muchos han sido los juegos que han querido seguir la escuela de **Wii Sports**, pero por simple que parezca son pocos los que lo han conseguido, entre ellos **Deca Sports**, desarrollado por Hudson Soft, quienes después de más de un año han decidido realizar la secuela en la que además de haber mejorado el aspecto jugable, han aumentado la cantidad de deportes que podremos disfrutar, haciéndolo una opción extraordinaria para este fin de año, si nos crees, sigue viendo la nota.

El aspecto gráfico ha mejorado en relación con la primera parte, sobre todo en las fuentes de luz.

¡Que comiencen los juegos!

Para los que no conocieron la primera parte, podemos decirles que la premisa del juego es realizar los movimientos básicos de varios deportes con ayuda del Wiimote y Nunchuk para que nuestro personaje en pantalla los reproduzca, en ese sentido **Deca Sports 2** se mantiene en la línea, mejorando algunos aspectos de sensibilidad, pero conservando la esencia de juego fácil y divertido. Ahora bien, donde vienen los cambios es en cuanto a las opciones, ya que aunque mantendrán la modalidad para un jugador, se enfocarán más en las competencias con otras personas.





Los movimientos de los personajes responden de manera estupenda a lo que marcamos con el Wiimote.

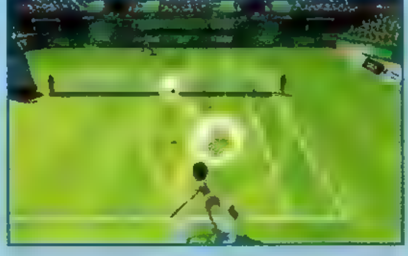
Las oportunidades para marcar anotaciones serán pocas, intenta asegurar tus disparos a portería.

Al comienzo debes elegir uno de cuatro equipos disponibles para enfrentarte en diez deportes contra las escuadras restantes; en este punto debemos mencionar la dificultad, no es nada para espantarse pero la inteligencia artificial realmente te pondrá en predicamentos si no te aplicas a fondo, lo que permitirá ver torneos sumamente cerrados.

Busca el primer lugar

Si disfrutaste la versión anterior seguro qué esta te dejará encantado, ya que además de poder competir e imponer nuevas marcas en cada deporte, se ha integrado la opción de juego en línea, que aunque sencilla, te va a permitir poner a prueba tus habilidades al mismo tiempo que aprendes nuevas técnicas de los jugadores rivales; **Deca Sports 2** es un buen título, se nota que Hudson Soft ha comprendido bien la manera en la que deben utilizar la plataforma.

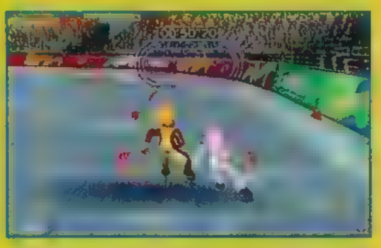
Será mejor que te pongas en forma, porque la competencia en este juego será más reñida que nunca.



El tenis no podía quedar fuera bajo ninguna circunstancia ya que es una de las actividades favoritas.

Identifícate con tus colores

Una buena opción es la que te permite editar a tu propio equipo, y no nos referimos simplemente a cambiar un par de detalles en el uniforme, no, aquí podrás crear desde cero a cada integrante de tu escuadra, sin mencionar la posibilidad de elaborar tu propio escudo. Lo único que le faltó para ser un editor perfecto, hubiera sido que permitieran dar atributos a los jugadores, es decir, resistencia, puntería o fortaleza.



La oferta deportiva es muy amplia, será muy complicado que puedas aburrirte

La elección de deportes ha sido excelente, quizá dejaron fuera algunos clásicos como las carreras de autos, pero se compensa por lo divertido de las nuevas actividades como patinaje, natación, tenis, esquí, kendo y hockey. El uso del Wiimote te permitirá vivirlos como nunca antes, sobre todo la natación, que va más allá de agitar ambos controles para dar velocidad; en ese sentido debemos reconocer lo bien que han trabajado.

Los duelos de kendo son de los más populares, ideales para competir con tus amigos.

Atlus

El reino perdido...

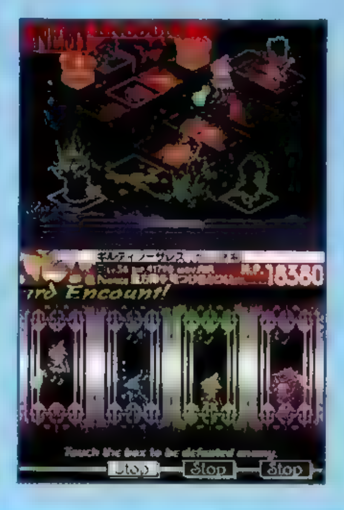
En algún lugar entre el cielo y el inframundo –en el centro de un lago tranquilo– existe un viejo castillo conocido como Aventheim, construido por encima de los riscos que están de frente a la parte norte de la isla de St. Celestina, que alguna vez fue un paraíso de los ángeles. Nombrado como "El Castillo del Profundo Conocimiento" en una lengua antigua, esta fortaleza fue construida por un Sage hace más de un milenio de años. Incluso ahora, conforme la era de gloria y prosperidad se desvanece lentamente, **Wilmgard**, el rey **Corazón de León**, gobierna el castillo con los doce caballeros que se ordenaron para servirle y protegerlo.

Una noche, sin previo aviso, habitantes del mundo de las tinieblas emergieron y aterrorizaron al reino... la masacre no tuvo piedad y el resultado fue catastrófico... ni una sola alma quedó a salvo. Sin embargo, en el interior de una iglesia abandonada y olvidada por el tiempo, **Wisp** (el personaje principal y quien sería la encarnación del rey **Willmgard**) ha quedado libre... una posibilidad de esperanza que brota para redimir a los guerreros caídos. Privado de su memoria, un joven gladiador es atraído hacia el castillo infestado de monstruos y vuelve a despertar a las almas de los caballeros eliminados, conduciéndolos de regreso a la fortaleza para tener una segunda oportunidad de competir contra las fuerzas del mal que destruyeron no sólo su hogar, sino incluso su vida misma.

© 2009 Atlus

La redención de los caballeros

Atlus nos presenta otro título de acción y estrategia que fue desarrollado por la compañía Sting. **Knights of the Nightmare**, no es un juego como los tradicionales de batallas por turnos y mucho menos posee una historia burda, sino que nos propone caminos de fantasía, caballeros legendarios y lugares donde sólo llegaríamos con nuestra creatividad. La propuesta temática nos pone en el papel de un caballero que luchará con todo y en contra de todas las posibilidades para evitar que la oscuridad caiga nuevamente en su territorio.



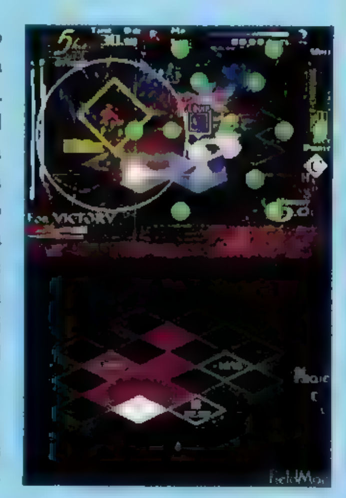
El juego se desarrolla en acción por turnos, así que tendrás que medir tus estrategias para lograr la victoria.

La variedad de personajes es asombrosa y te dará un sinfín de posibilidades a la hora del combate.

¿Cómo se juega?

Similar al campo de batalla de otros juegos de estrategia, en **Knights in the Nightmare** la acción se despliega sobre un mapa con perspectiva isométrica que representa tu espacio o área de movimiento, por supuesto, marcada por cuadros para medir tus avances y posibilidades de atacar. Una vez que estés dentro del juego (que se desarrolla en tiempo real), tomarás el control del protagonista y a su vez, de las tropas que te acompañarán en esta aventura, todo esto a través de la pantalla táctil y usando el *Stylus* para lograr mayor precisión en tus movimientos. Toma en cuenta que la mayor parte de los ataques se destinarán a tu guerrero principal, pero no te preocupes, pues en diversas ocasiones podrás utilizar poderes especiales para mantener el control de la situación, defendiendo a tu equipo o enfrentando al enemigo para lograr que su escuadrón tenga más bajas que el tuyo.

Knights in the Nightmare podría no ser un título tan popular como otras sagas, sin embargo, cuenta con la frescura y calidad para entretenerlos por mucho tiempo. Gráficamente luce espectacular, los cambios de cámara al momento de pelear y los múltiples efectos visuales ya sea de poderes o del escenario son adecuados para evidenciar la característica de fantasía en la que caerás atrapado en cuanto inicies tu aventura. El tipo de *gameplay* se conserva en su mayoría enfocado a la estrategia, aunque con cualidades que lo vuelven ágil, pues las batallas no te permiten tener un tiempo de descanso, mucho menos para esperar tu turno, así que siempre deberás estar atento a lo que te rodea en el escenario si no quieres que el enemigo te aplaste.



Pon atención en qué personaje atacarás, pues algunos son débiles contra ciertos poderes.

VIAJA A LA LUNA CON CRIATURAS RARAS...

ACADEMY OF SOCCER CHAMPIONS

EVERYONE E

Travesuras cómicas.

Ubisoft siempre se ha mostrado innovadora cuando se trata de desarrollar para Wii, claro ejemplo de ello es su serie **Raving Rabbids**, a la que ahora debemos sumar **Academy of Champions**, un juego de futbol bastante peculiar con el que la compañía quiere abrirse camino en títulos deportivos, para lo que ha utilizado todos los recursos con los que cuenta el sistema, desde la Balance Board hasta Wii MotionPlus, todo con la intención de ofrecer una experiencia única.

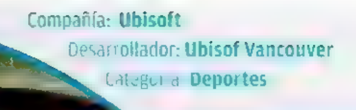
ADICCIÓN

GRÁFICOS

SONIDO

DIFICULTAD

MULTIPLAYER



1-4

PARA CONVERTIRTE EN EL MEJOR DEL CAMPO DEBES SER INTELIGENTE Y SOBRE TODO... ¡JUGAR CON EL CORAZÓN!

Para nadie es mentira que el deporte más popular y bello del planeta es el futbol, puede reunir a miles de seguidores de un equipo en un estadio o paralizar a una nación entera en partidos internacionales. Con lo anterior en mente, Ubisoft desarrolló **Academy of Champions**, título en el que no han querido seguir a los grandes como **Pro Evolution** o **FIFA**, al contrario, el equipo se ha olvidado de las reglas, al igual que hizo Nintendo con **Super Mario Strikers**, pero al mismo tiempo han agregado elementos de simulación que lo vuelve diferente.

Antes de entrar al *gameplay* debemos mencionar un hecho sumamente importante y es que Ubisoft ha logrado fichar a la figura internacional más grande que jamás haya visto el futbol para que sea la imagen de su título, nos referimos a su majestad Edson Arantes do Nascimento, mejor conocido como Pelé, quien llevara a Brasil a convertirse en campeón del mundial de 1970, celebrado en México. Lo mejor de todo, es que dentro del juego, no deberás enfrentar al mítico jugador carioca, no, él será tu maestro dentro de una academia de este deporte.

Nunca antes ir a la escuela había sido tan divertido

La historia del juego gira en torno a una academia especializada en la que Pelé busca formar un equipo de auténticos campeones, por lo que para entrar deberás esforzarte demasiado, la competencia por un lugar en la escuadra será todos los días. Contrario a otros juegos de futbol, antes de saltar al campo debes pasar por varias pruebas, como driblar a tus rivales, pasar el balón y disparar a la portería, una vez que hayas perfeccionado estos elementos básicos, estarás listo para debutar en el rectángulo verde.

Gracias a los movimientos de los personajes podrás realizar grandes jugadas.

Los partidos son cinco contra cinco en canchas pequeñas, como si se tratara de futbol rápido pero sin los muros alrededor de la cancha, lo que permite ver jugadas espectaculares. Un factor que nunca debes olvidar, es que el juego limpio no existe dentro de la cancha, absolutamente todo vale por apoderarse del balón, desde una barrida, empujones o incluso hasta golpes, por ello es importante que aprendas a cubrir el esférico y pasarlo en el momento correcto, ya que si pretendes "burlar" al equipo contrario tú solo, es seguro que terminarás viendo estrellas tirado en el campo.

Diferentes versiones del futbol

Juegos originales del deporte rey

Captain Tsubasa (Famicom):
Este juego que apareció para el Famicom en 1988 es en una palabra: extraordinario, ya que supo llevar toda la emoción de la animación japonesa en la que estaba basado al emplear un sistema de juego RPG que permitía a los jugadores vivir intensamente cada partido. Para América llegó pero con un nombre distinto, **Tecmo Cup Soccer**, que aunque bueno, perdía mucha de la mística del original al reemplazar a los jugadores del animé con otros totalmente nuevos.

Sega Soccer Slam (GCN):
Para Nintendo GameCube vimos el que fue el iniciador de los juegos extremos de futbol, **Soccer Slam** que nos permitía jugar con equipos de cuatro integrantes, los cuales dominaban diferentes elementos naturales como agua, fuego o hielo. Curiosamente aunque fue un juego que recibió grandes calificaciones, no ha tenido secuela, pero no perdemos la esperanza de que Sega pudiera dar la sorpresa para Wii.

El rey del futbol

Conoce un poco más a Pelé

1 Pelé saltó a la fama con el club Santos de Brasil a mediados de la década de los años 50, con el que ganó más de una docena de títulos nacionales.

2 Su primer mundial fue en 1958, en Suecia, donde acompañado de grandes estrellas del país amazónico, logró levantar la copa, convirtiéndose en el jugador más joven en ganar un Mundial, con tan sólo 17 años.

3 Aunque para muchas personas aún no queda claro si Pelé es mejor que Maradona, lo cierto es que Edson lleva como ventaja el siempre conducirse bajo los lineamientos básicos de un deportista, siendo el más importante la honestidad.

4 Además del título obtenido en Suecia, Pelé consiguió dos títulos mundiales más, en Chile 1962 y en México 1970, donde se dice jugó su mejor campeonato.

5 Jugadores con más de 100 ó 200 goles en su carrera existen demasiados, pero conseguir más de 1000 anotaciones, muy pocos, entre ellos claro que se encuentra Pelé, lo que demuestra la gran habilidad y talento que poseía en el campo de juego.

Descubre la magia del balón

El futbol no sería el mismo sin "chilenas", "túneles" o los "taquitos", se perdería mucho de la magia que irradia este deporte, eso lo saben muy bien los programadores, quienes han agregado muchas de estas jugadas y algunas otras exclusivas al estilo de **Los Supercampeones**, con las que podrás saltar a los rivales del equipo contrario para saltar y golpear con fuerza el balón en tu disparo. A la defensiva contarás con barridas y cargas especiales que deberás emplear en el momento correcto, puesto que no son infinitas y pueden salvarte de anotaciones inminentes.

Los tiros especiales no podían quedar fuera por nada del mundo, al ejecutarlos te dan buenas posibilidades de marcar un gol, pero contrario a lo que veíamos en **Soccer Slam** o **Mario Strikers**, la mecánica del juego no gira a su alrededor, de hecho, muchas veces aunque tengas a tu disposición este movimiento, intentarás alguna otra jugada para lucirte, esto habla muy bien del equipo detrás de **Academy of Champions**, han logrado un título equilibrado en todas sus líneas.

Un campo lleno de color

La perspectiva del juego no es la tradicional toma de lado o con vista superior, se ha optado por una en la que verás todo desde atrás del jugador, que aunque pueda parecer raro, resulta ideal para ver el acomodo de tus compañeros en la cancha y así no pases el balón "a ciegas". En ciertos momentos, cuando un adversario quiera robarte la pelota, deberás adivinar hacia qué dirección se moverá por medio de unas flechas, si lo haces bien seguirás avanzando, si fallas, perderás el esférico e iniciarán un contragolpe.

Los gráficos están elaborados en la ya popular técnica conocida como *Cell Shaded*, lo que da un aspecto caricaturesco que le queda como anillo al dedo al título. Las animaciones de los personajes son fluidas, han logrado un buen frame rate de cada una de sus acciones, lo cual notarás sobre todo cuando ejecutes los movimientos especiales.

La diversión nunca termina

Además de los entrenamientos y partidos oficiales, el juego cuenta con una opción muy interesante, la de minijuegos, donde pueden participar con sus amigos en divertidas actividades donde usarán tanto el Wii Motion Plus como la Balance Board para simular movimientos típicos del futbol como los pases o las atajadas de los porteros. Lo que vale la pena destacar, es que se trata de una opción [illegible] completa, podríamos decir que está mejor trabajada que algunos títulos que se dedican por completo al mercado casual; lo único malo que le vimos, es que carece de opciones Wi-Fi, por lo que todas las competencias serán locales.

Claro está que la competencia te va a dejar algo más que trofeos, ya que al conseguir ciertos objetivos, podrás desbloquear algunos personajes secretos para que se integren a los torneos. Pero no creas que se trata de futbolistas famosos, ya que serán personajes de otras sagas de Ubisoft los que eleven el nivel en el terreno de juego; entre algunos de los elegidos tenemos a **Sam Fisher, de Splinter Cell, Los Rabbids** e inclusive a **Altair, de Assassin´s Creed**, cada uno le pondrá su toque especial a las jugadas que realicen, así que te recomendamos te vayas preparando para enfrentar grandes rivales.

Nada como recibir consejos del mejor futbolista del mundo

¡Gradúate como un campeón!

[illegible] suficientemente [illegible] cualquier molde establecido, Ubisoft [illegible] una más de sus [illegible] divertido y origina[illegible] [illegible] esuran con [illegible] cosas franquicias, p[illegible] pueden acabar con todo. Gracias a la g[illegible] uno de los favoritos de los aficionados al futbol, [illegible] que sólo busq[illegible] diversión.

Tu meta siempre debe ser ganar el campeonato con tu equipo.

Los expertos comentan

Master

A pesar de que Ubisoft no tiene experiencia en juegos deportivos, ha logrado un título bastante divertido, que además de contar con una excelente movilidad, ofrece un modo para un jugador bastante interesante, en el que las sorpresas no dejan de ocurrir al terminar cada partido. Si tuviera que resaltar algo, sería la presencia de Pelé, ya que a pesar de los años, no ha existido en el mundo un jugador tan completo como él, es más seguro que tanto **PES** como **FIFA** lo hubieran deseado para engalanar sus portadas. Pasando los puntos negativos, la cámara no me convence del todo, y no es el ángulo en sí, sino el que te siga a donde te muevas, si se mantuviera fija sería mejor.

Crow

Desde que Sega lanzó **Soccer Slam** para GameCube, ya hacía falta una continuación... que nunca llegó, pero afortunadamente, Ubisoft nos presenta **Academy of Champions**, un título que cuenta con cualidades similares y que agrega muchas otras más para divertirnos y romper la seriedad del soccer. Así es, incluso podrás ver a caricaturas de tus personajes favoritos de Ubi, como **Altair**, **Sam Fisher** o los conejos locos, así que por variedad no te preocupes, pues por si fuera poco, el astro del futbol, Pelé, estará listo para enseñarte lo mejor de este deporte.

Panteón

Si buscas un juego de futbol en donde puedas configurar miles de opciones, seleccionar jugadores, etc., te recomiendo mucho **FIFA 10**, pero si lo que deseas es pasar un buen rato en compañía de tus amigos o familiares en la típica reta de fin de semana y tu idea es sólo divertirte sin pensar tanto en las reglas, mejor dale una oportunidad a **Academy of Champions Soccer**, en donde podrás jugar un futbol muy alocado con todo el toque característico de Ubisoft. Si te agradaron juegos como **FIFA Street** o **Sega Soccer Slam**, realmente tienes que conocer esta opción para tu Wii.

Centro de Entrenamiento

Por Panteón

© 1995 2009 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

¡Atrápalos a todos de nuevo!

Hola a todos; soy su amigo Panteón, quien no estaba muerto, ni tampoco de parranda; simplemente me tomé un descanso de mis duras jornadas de entrenador **Pokémon**, pero a petición popular, y porque a pesar de todo, la fiebre amarilla sigue corriendo por mis venas al igual que las de miles de fans. Por esta simple razón y porque ustedes lo pidieron, ¡el Centro de Entrenamiento regresa con más fuerza que nunca! Si por alguna extraña razón no llegaste a conocer esta excelente sección, no te preocupes, vamos a recordar rápidamente lo más notorio acerca de este fenómeno proveniente del Lejano Oriente, así estarás mejor preparado y podrás interactuar con los demás lectores que también comparten como tú y yo, la pasión por coleccionar, intercambiar y combatir con los monstruos de bolsillo. Prepárate, ¡porque vamos rápido y sin detenernos!

Pokémon en su origen

En la actualidad, hay muchos juegos y productos basados en estos personajes, pero no todos los jugadores –especialmente los más jóvenes-, tuvieron la oportunidad de conocer las primeras versiones de **Pokémon**, las cuales aparecieron en el ya clásico Game Boy monocromático. En esos días, sólo había 151 especies de **Pokémon** distintos, pero fueron más que suficientes para lanzar a la franquicia a un éxito que parece no tener fin. En Japón se comercializaron las versiones **Red** y **Green**, mientras que en América tuvimos **Red** y **Blue**; gracias a la combinación de ambos cartuchos podías lograr la hazaña de tener tu Pokédex completo, pero eso cada vez es más complicado con las nuevas versiones en donde son más los Pokémon.

¿Por qué es tan especial Pokémon?

Mucha gente ve a los monstruos de bolsillo como una simple caricatura o franquicia que recauda dinero por montones alrededor del mundo (cosa que no está lejos de la verdad), pero hay mucho más detrás de sólo ver figuritas de acción y peluches en las tiendas. **Pokémon** inició como una visión de Satoshi Tajiri, quien gustaba de coleccionar insectos y admirarlos, detalle que es obviamente el concepto principal de la serie. La superación personal de un chico por ser el mejor es una virtud que siempre se ha tratado de fomentar; de igual manera, el lazo que se crea entre entrenador y **Pokémon** sugiere y exhorta a los niños y personas en general a respetar a los demás seres vivos y a ver con otra perspectiva a sus mascotas, es decir, como animalitos que sienten, más que como simples adornos que comen. Hay muchos más detalles por mencionar, pero mejor lo veremos poco a poco.

Movimientos criticados

No todo ha sido color de rosa para esta serie tan notoria; en lo particular yo creo que el lanzar nuevas versiones no compatibles con las anteriores fue tan drástico, como cruel, porque los jugadores nos esforzamos tanto con nuestras versiones originales, que cuando supimos que no podías transferirlos a los nuevos cartuchos, la frustración fue bastante descorazonadora. Otro detalle que sigue molestando a la mayoría es que siempre verás una versión especial que es simplemente la misma que ya compraste, pero mejorada; tal es el caso de la **Yellow**, la **Crystal**, **Platinum**, etc. Finalmente (lo cual no quiere decir que sean los únicos detalles), tenemos la incursión forzada de nuevas especies de **Pokémon** que parece que ya ni pasan por un control de calidad; sin mencionar las múltiples versiones que nos hacen comprar con tal de tenerlos todos.

Pokémon Stadium

Un excelente movimiento –que no ha tenido igual en la historia de la franquicia–, fue la oportunidad de llevar a tus **Pokémon** entrenados en tu cartucho de GB a una nueva dimensión en batallas en 3D en el N64. Las dos versiones de **Pokémon Stadium** fueron un éxito porque llevaban más allá al concepto de las peleas de monstruos de bolsillo con todas las bondades del sistema de 64 bits. El lado malo es que los títulos para consolas caseras que han salido posteriores a estas geniales propuestas no han tenido ni la mitad de éxito que las dos entregas de **Stadium**; el cual sigue siendo jugado con gusto por los fans, especialmente los de la vieja escuela.

Trading Card Game

Pero no creas que aquí hablaremos solamente de los videojuegos de la franquicia; también expandiremos los horizontes con otros juegos basados en la serie como lo es **Pokémon Trading Card Game**, el cual es mi juego favorito de cartas por su versatilidad y sencillez. No quiero decir que sea mejor que un **Magic: The Gathering**, por ejemplo; pero al menos sí es más recomendable para todo tipo de jugadores. Si deseas incursionar en el mundo de los juegos de cartas, no lo dudes y adquiere un Deck de **Pokémon** TCG, créeme que en un rato estarás enganchado en su genial modo de juego.

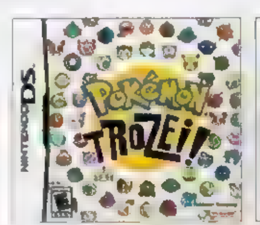
La fiebre amarilla

Otro de los detalles que no podemos dejar pasar es la parafernalia de **Pokémon**, la cual va desde un simple muñequito de plástico, hasta almohadas para dormir. Al ser una serie que no tiene un solo héroe, podemos pensar que prácticamente hay un **Pokémon** para cada persona; así que no es nada raro que desees tener una playera, o de menos un lápiz con la efigie de tu **Pokémon** favorito. Una idea que se me está ocurriendo es que nos escriban para comentarnos en qué ha influido la franquicia en sus vidas; qué enseñanzas les ha dejado y por supuesto, hasta qué grado llega su afición por estos personajes. Si tienen todo su cuarto lleno con cháchara de los monstruos de bolsillo o bien, poseen una colección que valga la pena, podría hasta incluir fotos para que todos vean qué tan aficionados son de este fenómeno.

El cielo es el límite

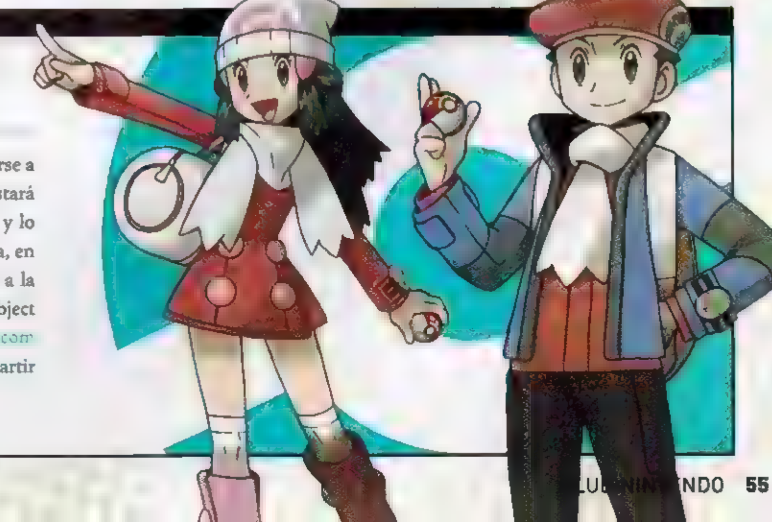
Los **Pokémon** han tenido un gran número de juegos en diferentes géneros; ellos han aparecido en juegos tan peculiares como el safari tan interesante de **Pokémon Snap**, en donde debes fotografiarlos en su ambiente natural, o bien, los diversos juegos alternos como **Pokémon Puzzle League** o **Pokémon Trozei**, por ejemplo. Pero tal vez sea su enlistamiento en la serie de peleas más famosa de Nintendo la que demuestre su valía como franquicia, pues desde la primera entrega de **Super Smash Bros.**, los **Pokémon** han sido una parte fundamental que simplemente no puede dejarse atrás.

Son tantos los juegos alternos a la historia original, que ya hasta perdí la cuenta.



¡Llamando a todos los entrenadores!

Como podrás darte cuenta, **Pokémon** no es una serie que pueda tomarse a la ligera; por esta razón, cada entrega del Centro de Entrenamiento estará llena de cosas interesantes acerca de estos carismáticos personajes, y lo más importante es que no se trata simplemente de leer la sección y ya, en este lugar tú eres la parte más importante, así que espero tus cartas a la dirección de nuestra revista o bien, tus correos electrónicos con el subject o asunto "Centro de Entrenamiento" a: panteon@clubnintendomx.com con todas tus sugerencias, peticiones, anécdotas y lo que desees compartir con los demás entrenadores. ¡Hasta la próxima!



MARVEL

ULTIMATE ALLIANCE 2

El lanzamiento de Marvel: Ultimate Alliance 2 ha sido uno de los más esperados por los amantes de los superhéroes, ya que a decir verdad, la primera parte fue espectacular tanto en argumento como en *gameplay*, por lo que desde su anuncio ha causado cierto revuelo, el cual ahora se ve justificado. Esta secuela de la original idea de Activision supera al original en todos los sentidos, sobre todo en el renglón de la variedad, es sin duda una gran obra que permitirá a la compañía seguir con los derechos de los personajes del gigante de los cómics.

TEEN T ESRB — Lenguaje moderado, violencia

Activisión Marvel

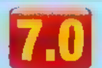
GAMEPLAY

GRÁFICOS

SONIDO

DIFICULTAD

HISTORIA

RANKING CN 7.0


UNA GUERRA ESTÁ A PUNTO DE COMENZAR, ELIGE EL BANDO AL QUE TE UNIRÁS

Buscando la perfección

Fuera de la extraordinaria línea de juegos de pelea creada por Capcom, donde sobresale **Marvel vs Capcom 2**, lo cierto es que los juegos basados en estos personajes siempre quedaban a deber, situación que Activision se decidió a cambiar, abordando un género que hasta la fecha había sido desconocido para **Wolverine** y compañía, el de los RGP. Siendo honestos, todo mundo tenía cierto temor a un nuevo desastre, sobre todo porque Activision no tenía experiencia en el terreno, pero una vez en el mercado, la dudas se disiparon, confirmándose su calidad en esta secuela.

Quizá lo que más llama la atención de este juego, es que no tiene una historia lineal como ocurre en la mayoría de los RPG en el mercado, aquí los hechos cambian constantemente, cada decisión que tomes alterará el destino de los integrantes de tu equipo, por lo que el *replay value* toma un nivel pocas veces visto, dándote la oportunidad de vivir diferentes desenlaces.

Juegos para recordar

HÉROES DE PRIMER NIVEL

Spider-Man: The Movie (GCN)

En el Super Nintendo aparecieron grandes juegos de **Spider-Man**, cómo olvidar **Maximum Carnage** por ejemplo, pero el que es considerado como el mejor ha sido el que vio la luz en 2002 para Nintendo GameCube, que estuvo basado en la cinta que se estrenara ese mismo año. Las peleas aéreas son de las más impresionantes que se recuerden, al grado de que la tercera versión para Wii, con todo y un *gameplay* rediseñado, no logró tirarlo del pedestal.

Compañía: **Activision**
Desarrollador: **n-Space**
Categoría: **Acción RPG**

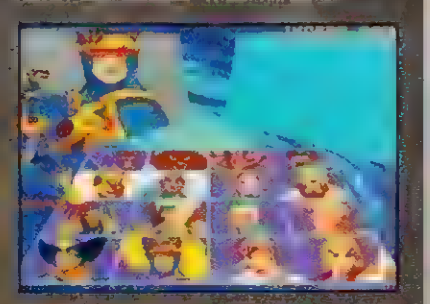
1-2

Un equipo de ensueño

Antes de entrar a la batalla que te enfrentará contra distintos mutantes con objetivos diferentes, debes seleccionar a los integrantes de tu party; por fortuna, esto ha dejado de ser un dolor de cabeza, ya que ahora no tienes que decidirte por un bando en particular, es decir, podrás tener en un mismo conjunto a **Spider-Man y Venom**, situación que dejando de lado lo que representa en el desarrollo, debes considerar ante todo los beneficios que te traerá, ya que la combinación de ciertos poderes puede llevarte más rápido a la victoria que si incluyeras solamente a personajes con ataques físicos o mágicos.

Pasando al campo de batalla, se ha diseñado un sistema de juego especial; sigue con la tradicional mecánica por turnos, pero debes estar atento a todo lo que ocurra, ya que puedes incrementar el daño en tus embates así como también bloquear los golpes enemigos, todo gracias a la interacción que se logró con el Wiimote y Nunchuk, que a pesar de que no alcanza el nivel de Mario Galaxy o The Conduit, ofrece un buen reto.

X-Men VS Street Fighter (Arcadia):
El primero de los grandes *crossover* que nos regalara Capcom, cuesta trabajo creer que ya tiene más de una década que apareció en los locales de Arcadia de todo el mundo, más por el increíble *gameplay* que diseñaron, que por cierto es la base del que próximamente veremos en **Tatsunoko VS Capcom**. Los combates se realizaban en equipos, con la posibilidad de intercambiar a los integrantes en el momento que lo deseáramos, lo que permitía ver combos espectaculares.



Nunca estarás solo

El modo para una persona es bueno, pero para todos aquellos que gustan de jugar con sus amigos, se han incluido un par de opciones muy interesantes. La primera te permitirá compartir el modo de aventura, en el que tu compañero controlará a un personaje distinto al tuyo, lo que permite una mejor exploración. Ahora bien, si lo que quieres es divertirte sin pensar en alguna estrategia, nada como el modo multijugador, donde realmente las partidas pueden durar horas debido a la variedad de objetivos a cumplir.

Controla tu destino

Marvel: Ultimate Alliance 2 es una gran secuela, se nota el trabajo que desarrollaron durante tres años, siendo uno de los elementos en los que pusieron mayor atención, el modo online, que permite interactuar con personas en todo el mundo. Sin lugar a dudas que este título será de las mejores opciones que tendrás para este fin de año, no ha hecho mucho ruido, pero te garantizamos que no te arrepentirás, ya sea solo o acompañado pasarás buenos momentos.

Los expertos comentan

Master

Activision ha logrado un equilibrio perfecto en esta franquicia, donde destacaría el sistema de batalla, va más allá de buscar enemigos para subir unos cuantos niveles de experiencia, realmente debes esforzarte en los encuentros para obtener la victoria, sobre todo a la defensiva, ya que un par de ataques en los que no opongas resistencia y quedarás prácticamente derrotado. No importa que no seas seguidor de la casa de cómics, te vas a divertir bastante con tus amigos.

Crow

En esta edición tenemos dos títulos de héroes, uno diseñado para Activision y el segundo creado para THQ, pero en este espacio nos enfocaremos al primero, **Marvel Ultimate Alliance 2**, que de cierta forma superó lo visto en la primera edición, además de que ahora incluye a Stan Lee como personaje directamente, ese es un detalle que quizá no ayuda mucho, pero sí pone más referencias en pantalla. La temática sigue similar, es decir, la alianza entre dos equipos de héroes que defenderán sus ideales.

Panteón

Después del éxito de la primera entrega de este juego, por fin tenemos una secuela que nos trae toda la emoción y excelente *gameplay* de su predecesor. Lo que más me gustó de **Marvel Ultimate Alliance 2** es que tienes la opción de jugar con otros amigos para disfrutar más de toda la acción al estilo de la vieja escuela, cosa que se ha perdido bastante en los últimos años. Si jugaste la entrega anterior notarás que prácticamente no ha cambiado mucho, simplemente es una actualización con personajes y elementos nuevos, pero bueno, de cualquier manera es una gran opción que no dudo en recomendarte.

ARCADIAS Cruis'n

En esta sección hemos repasado juegos clásicos, verdaderas joyas que nos han regalado grandes momentos en los locales de Arcadias o hasta en la tienda de la esquina, desde peleas hasta aventura pasando por simulación, pero habíamos olvidado uno de los géneros más populares en este entretenimiento, el de las carreras, por lo cual en esta ocasión dedicaremos este espacio por completo a una de las mejores series que se puedan recordar, además de que resulta doblemente especial para los seguidores de Nintendo por lo que representó para lo compañía; nos referimos a la franquicia **Cruis´n**; así que abrochen sus cinturones, porque comienza el viaje a toda velocidad por la carretera de la diversión y no hay paradas previstas.

Como en todos los juegos de carreras, un buen arranque te garantiza estar en la pelea por los sitios de honor.

Para evitar accidentes era fundamental que frenaras durante las curvas, de este modo las tomabas mejor.

Despierta al piloto que llevas dentro

Para dar una verdadera sensación de realismo, el juego se mostraba en un mueble especial que daba la impresión de estar dentro de un automóvil; le decías adiós a las palancas y botones, aquí controlabas el vehículo con ayuda de un volante y de un par de pedales que correspondían al acelerador y al freno. Siendo honestos, la primera vez que jugabas reinaba el caos, un pequeño giro ocasionaba que invadieras un carril o que chocaras con un árbol, pero con la práctica te dabas cuenta que estabas frente al mejor simulador de la época.

Gracias a la dificultad, conseguir el primer lugar no era nada fácil, pero una vez que lo obtenías, te ganabas un trofeo para adornar tus vitrinas.

Antes de comenzar a correr, debías elegir tu estilo de juego, automático o manual, el primero era ideal para los novatos, siendo la segunda opción la que se convertiría en el reto máximo para los pilotos, ya que debías medir el tiempo perfecto para cambiar las velocidades según se presentara la ocasión dentro de las carreras. La oferta de vehículos era pequeña, apenas cuatro al inicio (posteriormente podías obtener otros vehículos), pero cada uno contaba con ligeras ventajas como mejor aceleración o estabilidad que debías aprovechar para cruzar la línea de meta antes que tus rivales. Muy pocas eran las personas que dominaban todos los autos, pero al hacerlo podías predecir sus movimientos cuando te tocaba competir contra ellos.

¡Enciendan los motores!

Esta serie tiene su origen a principios en el ya lejano año 1994; en aquel entonces Midway, (compañía que había saltado a la fama entre otras cosas por **Mortal Kombat** y **NBA Jam**), tenía en mente desarrollar un juego de carreras diferente, donde no todo fuera mantener el pie en el acelerador, sino que quería que los jugadores se involucraran más en la competencia, por lo que creó **Cruis´n USA**, título de carreras en el que como su nombre lo dice, debíamos recorrer varias autopistas del país norteamericano.

Lo interesante de esto es que los circuitos no eran exclusivamente para las competencias, sino que se trataba de carreteras comunes en las que nos encontrábamos autos en sentido contrario, señales de tránsito mal ubicadas, desviaciones, animales o incluso hasta rocas; obviamente que todo esto nos obligaba a estar concentrados en todo momento, un pequeño descuido y terminaríamos rebotando con todos los objetos a nuestro alrededor, lo que nos dejaría en clara desventaja con los demás participantes. En ese sentido, debemos reconocer el gran trabajo de la física de los autos.

Si querías ganar algunos segundos de ventaja a tus rivales, no había nada como chocarlos y sacarlos de la pista.

La versión de Nintendo 64 aunque un poco tarde, dejaba claro lo que podía alcanzar la consola, pero al mismo tiempo dejaba ver algunos defectos como el Pop-Up, que después se corregiría en las secuelas.

Una pequeña muestra de poder

Una de las características más especiales de este juego, era el sistema para el que había sido desarrollado, ni más ni menos que para el Nintendo Ultra 64... no, no estamos equivocados, así se le conoció al sistema de Arcadia de la Máquina de la Diversión; gracias a esto, los gráficos y ambientes tridimensionales que presentaba eran de lo mejor que se había visto en cualquier videojuego, maravillaron a la industria entera, y no era para menos, realmente daba la impresión de estar corriendo en una película.

El éxito del juego fue abrumador, la gente tanto de Nintendo como de Midway se encontraba satisfecha con los resultados, pero no podían dormirse en sus laureles, debían seguir demostrando su dominio en el género, sobre todo porque otros gigantes de las Arcadias estaban ofreciendo propuestas interesantes, como fue el caso de la serie **Daytona USA** de SEGA, que como todos sabemos, contaba con una infraestructura asombrosa en el medio, quizá sólo rebasada por Namco, por lo que debían trabajar para mantener el trono del género, que como debes estar imaginando, nunca soltaron.

El momento perfecto para usar los turbos es durante las rectas, así realmente los aprovechas.

El soundtrack de este juego ha sido de los mejores que se recuerden para Nintendo 64, ya que incluía temas cantados que podías seleccionar en cualquier momento de la carrera, como si tuvieras un autoestéreo.

Primero un país, ¡después el mundo entero!

En 1996, justo en el año en que apareciera el Nintendo 64 en el mercado, Midway, por conducto de EUROCOM, desarrolló la secuela de su estupendo juego de carreras, al que titularon **Cruis'n World**. Se había evolucionado en la dirección correcta, en esta ocasión, como el nombre lo dice, no se iban a limitar las pistas a algunas carreteras en Estados Unidos, sino que ahora las locaciones estarían en todo el mundo, visitaríamos lugares como Francia, Italia, China, Egipto, incluso México, todas con elementos alusivos a dichos territorios, ya fueran monumentos históricos o algunas zonas arqueológicas, como pasó en el caso de México y Egipto.

Los recorridos por Egipto, China y México eran de los más complicados en toda la competencia.

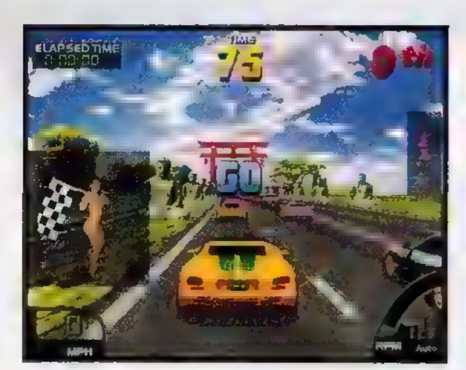
Si conseguías el primer lugar en cada carrera, te hacías acreedor a una carrera en la Luna... sí, en la Luna.

Se mantenía el mismo estilo agresivo de la primera parte, llegar en primer lugar era la prioridad, sin embargo, ahora era más complicado debido a una inteligencia artificial mejor trabajada; a diferencia de la primera versión, aquí los rivales te podían empujar para que te salieras del camino, situación que alegró bastante a los seguidores que buscaban un mayor reto.

Marcando un nuevo camino

Por otro lado, en cuanto a *gameplay* existieron mejoras muy marcadas, comenzando por la utilización de "turbos". Al iniciar las carreras contabas con tres bastante poderosos, los cuales podías usar en el momento que desearas, aunque lo mejor era esperar para alguna emergencia; ahora bien, además de esto podías realizar turbos cortos al acelerar dos veces seguidas; este movimiento era ideal para las rectas o para rebasar, pero eso sí, si abusabas podías ocasionar un accidente en el que tu posición al terminar la carrera se viera afectada, por lo que debías ubicar el momento correcto para emplearlos, inclusive podían servirte para saltar a tus rivales.

Un punto importante fue la inclusión de las acrobacias y atajos, que dieron un nuevo sentido a las carreras. Para poder marcar las piruetas, primero debías impulsarte usando cualquiera de los dos tipos de turbo que te mencionamos; ya en el aire, girando el volante lograbas diferentes evoluciones, quizá no te daban algún poder extra, pero sí eran una forma especial para demostrar tu habilidad. Otro movimiento bastante útil que se incluyó, fue el de avanzar en "dos ruedas"; si acelerabas al mismo tiempo que girabas el volante, tu carro se colocaba en dicha pose, lo que te permitía librar obstáculos que de otra forma representarían un choque seguro.

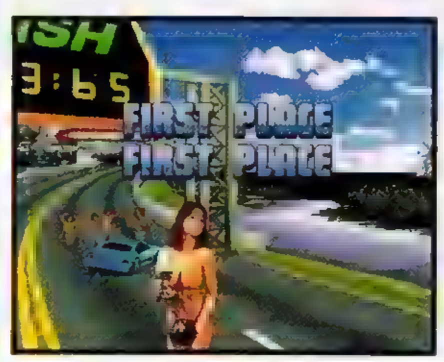


En las versiones finales se incluyeron nuevos modelos de autos, como el famoso Zombie.

Todas las pistas tenían atajos, algunos muy obvios que saltaban a la vista, sólo les faltaba un letrero, pero por otro lado, había algunos que encontrarlos era toda una odisea, ya que estaban cubiertos por hierbas o diversas estructuras las cuales tenías que destruir para poder pasar, pero como te debes estar imaginando, si tu instinto fallaba los resultados serían caóticos.

Los gráficos no mejoraron mucho en relación con su antecesor, tan sólo se agregaron algunos detalles, como el hecho de poder arrollar algunos animales como cebras o jirafas cuando se corría en África, lo cual aunque gracioso, no fue bien visto por varias personas, por lo que para la versión de Nintendo 64, se removieron dichas imágenes.

Para la aparición de la versión casera en 1998 se agregó la posibilidad de competir entre cuatro personas en pantalla dividida, lo que representó uno de los mayores avances en la serie, ya que en la primera parte sólo podían hacerlo dos personas. ¿No te gustaría una versión actual con capacidad de juego en línea?



Si lograbas una buena marca, podías dejar tu récord en una placa metálica que te colocaría con los mejores jugadores.

Si no te desviabas de tu camino, era muy complicado que encontraras los mejores atajos del juego.

Renovarse o quedar en último lugar

Después de tres largos años de espera, en 1999 apareció el último capítulo de esta serie para Arcadias, el famoso **Cruis´n Exotica**. Para esta edición los programadores decidieron dar rienda suelta a su imaginación, ignorando cualquier regla de la fisica existente, ya que ahora además de correr por las autopistas del mundo, también deberíamos hacerlo en otros planetas... sí, no cabe duda que cada detalle del título hace honor a su nombre.

Uno de los aspectos con los que más se trabajó en este título fue en la sensibilidad del control, el conducir a tu auto ya no era complejo, incluso podías elegir la opción manual sin importar si era tu primera vez delante del volante, pero esto no significa que el nivel de dificultad haya disminuido, al contrario, dentro de la pista tenías que estar más concentrado que nunca, y es que además del aumento en la voracidad de los competidores, el camino estaba lleno de elementos con los que podías estrellarte.

Retomando el punto de las pistas, éstas eran más intrincadas que nunca, con curvas mortales cada cinco metros, sobre todo porque ahora los diseños eran totalmente nuevos e ilógicos, debemos decir, lo que te llevaba de la Muralla China al fondo del mar o a la superficie de Marte, el planeta rojo, y contrario a lo que debería pasar, en todos estos sitios jugabas de la misma manera, no variaba la gravedad u otros aspectos, simplemente contaban con más obstáculos. Las opiniones se dividieron respecto a tales cambios, a mucha gente le parecieron un insulto para la franquicia, pero lo cierto es que daban un respiro a lo cotidiano, sin mencionar que los efectos gráficos eran espectaculares, se había alcanzado la cúspide del sistema, técnicamente.

Esta versión fue adaptada como las dos anteriores al Nintendo 64, apareciendo en el año 2000, pero al mismo tiempo, por primera vez la serie dio el salto a los sistemas portátiles, siendo la plataforma elegida el en ese entonces superinnovador Game Boy Color.

Un legado de adrenalina

La serie Cruis´n representó el camino que debían seguir los juegos de carreras, es una lástima que no haya más versiones, pues estamos seguros de que seguirían siendo un éxito, sobre todo porque actualmente hace falta un referente en el género; pero bueno, no nos queda más que disfrutarlo en alguno de los muchos locales donde aún lo mantienen en una posición de honor, o bien, gracias a nuestro Nintendo 64 o Wii, ya que desde hace un tiempo se puede descargar Cruis´n USA por medio de la Consola Virtual.

A diferencia de los primeros juegos, en la entrega final de Arcadias se podía observar al piloto en el auto.

Si estabas en los últimos lugares, usar el turbo era una obligación; representaba tu última esperanza.

¡Ahora descargar juegos es más fácil!

DSiWare
+ de 20 juegos

WiiWare
+ 90 juegos

+ 300 juegos clásicos de consolas anteriores

¡Canjea tus puntos descargando los juegos que más te gusten!

Adquiere tu Tarjeta de Puntos Nintendo próximamente en tus tiendas favoritas.

Nintendo

TM y © son propiedad de sus respectivos dueños. Las propiedades de Nintendo son marcas registradas de Nintendo. © 2009 Nintendo

Se requiere de una conexión al internet de banda ancha para acceder al Wii Shop Channel y al Nintendo DSi Shop. Debes canjear todos los puntos de tu Tarjeta de Puntos Nintendo en una sola vez. No puedes dividirlos entre el Wii Shop Channel o el Nintendo DSi Shop. En este momento solamente los siguientes países participan en la promo de la Tarjeta de Puntos Nintendo: Brazil, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Uruguay, Venezuela.

GUITAR HERO 5

No hay quinto malo y Guitar Hero confirma la regla

En dos años, la franquicia de **Guitar Hero** ha crecido notablemente para las consolas de **Nintendo**, no sólo llegó triunfalmente con **Legends of Rock** (a nuestro gusto, uno de los más emocionantes por intenso de sus rolas) en el 2007, sino que año con año nos ha sorprendido con ideas y conceptos nuevos, además de las versiones alternas dedicadas a bandas tan icónicas como Aerosmith, Metallica y próximamente Van Halen. Ahora, en 2009 volverás a reunir a la banda por otro palomazo de rock en Guitar Hero 5, que será una impresionante evolución a lo que vimos y jugamos con Smash Hits. Así que elige el escenario más cómodo y arranquemos con este artículo.

Letras populares, temas medianamente sugestivos.

© 2009 Activision

GAMEPLAY

SONIDO

HISTORIA

RANKING

9.0

Compañía: **Activision**
Desarrollador: **Vicarous Visions**
Categoría: **Musical**

4

85 Canciones de 83 artistas

Dicen que más vale calidad que cantidad, pero en esta quinta entrega no aplica, pues tanto la calidad como la cantidad son excelentes, es decir, tienes una gran variedad de roles que abarcan diferentes décadas y mostrando a los mejores exponentes de múltiples géneros. Así, tendrás, por ejemplo, temas de Gorillaz o de los Rolling Stones, de estos últimos un infaltable como Sympathy for the Devil, que se ha vuelto uno de los temas obligados para esta agrupación. Asimismo, tendremos nuevos estandartes musicales, ¿a qué nos referimos? Simple, así como en **Guitar Hero 3: Legends of Rock** aparecía Slash o Tom Morello, ahora podremos contar con el multipremiado Carlos Santana que dará emoción y variedad y calidad en cada una de tus giras virtuales.

Guitar Hero 5 ya está disponible desde el pasado mes de septiembre y te dará nuevas alternativas para rockear con tus amigos, utilizando cada uno de los instrumentos o generando nuevas mezclas como puede ser, por primera ocasión, cuatro guitarras simultáneas, superando lo que se vio en **The Beatles Rock Band**, donde sólo se podría participar con tres micrófonos, en sí, aquí la pasión por el instrumento principal (guitarra) volverá a tomar importancia para que sientas realmente una equidad y gusto por la música de **Guitar Hero**.

Arma tu banda tal y como tú quieras

Asimismo, por si quieres probar nuevas formas de vivir una experiencia, puedes adentrarte en la opción *Party Play*, que te permite combinar instrumentos a como tú quieras, es decir, múltiples vocalistas, bajistas, guitarristas o bateristas, es decir, no hay límites y por ende, ya no pasará más que tú quieras tocar la batería o guitarra y como alguien más te lo ganó... te quedas con bajo o micrófono. Aquí la idea es que tú y tu grupo de amigos se sientan cómodos y contentos para vivir la mejor experiencia de juego posible, tocando temas tan diversos y de bandas tan importantes como Tom Petty, Kings of León, The White Stripes, Santana, Johnny Cash, The Rolling Stones, Bob Dylan y Vampire Weekend.

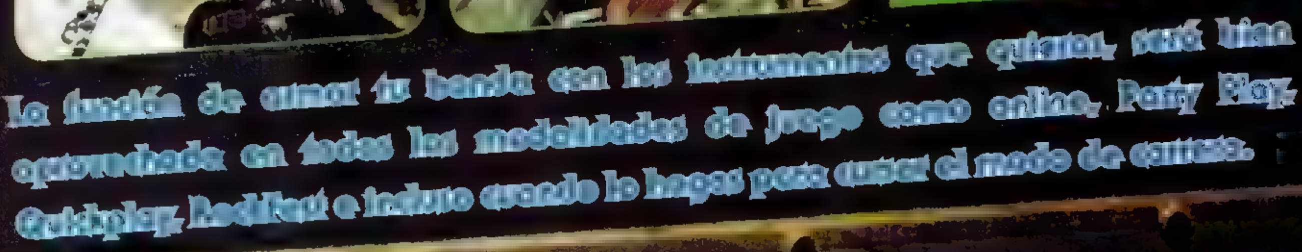
¿Sabías qué?

1 Para que comiences a armar tu banda, en esta edición se han rediseñado nuevos estilos para la guitarra y batería, sin embargo, si tienes los primeros instrumentos, los podrás utilizar sin ningún problema; además, toma en cuenta que los instrumentos de **Guitar Hero** pueden ser utilizados con **Rock Band,** incluso con el nuevo de The Beatles.

2 Para que ganes puntos a gran escala, cada uno de los miembros de la banda debe lograr una reacción en cadena, es decir, tocar una sección de la canción sin equivocarse, con esto lograrán puntos adicionales por rockear bien y en conjunto.

3 En esta versión se incluyen nuevas cualidades para el **Guitar Hero** Studio, además de 400 diferentes patrones fáciles de usar y de cualquiera de los instrumentos para que logres tus mejores canciones como todo un profesional.

4 En **Guitar Hero 5** encontrarás personajes digitalizados tan importantes como Matt Bellamy de Muse, Johnny Cash, Kurt Cobain de Nirvana y Shirley Manson de Garbage, además de Carlos Santana, el nuevo ícono de **GH.**



Lista de canciones de Guitar Hero 5:

- 3 Doors Down - "Kryptonite"
- A Perfect Circle - "Judith"
- AFI - "Medicate"
- Arctic Monkeys - "Brianstorm"
- Attack! Attack! UK - "You and Me"
- Band Of Horses - "Cigarettes, Wedding Bands"
- Beastie Boys - "Gratitude"
- Beck - "Gamma Ray"
- Billy Idol - "Dancing with Myself"
- Billy Squier - "Lonely is the Night"
- Blink-182 - "The Rock Show"
- Blur - "Song 2"
- Bob Dylan - "All Along the Watchtower"
- Bon Jovi - "You Give Love A Bad Name"
- Brand New - "Sowing Season"
- Bush - "Comedown"
- Children Of Bodom - "Done With Everything, Die For Nothing"
- Coldplay - "In My Place"
- Darker My Love - "Blue Day"
- Darkest Hour - "Demon(s)"
- David Bowie - "Fame"
- Deep Purple - "Woman From Tokyo ('99 Remix)"
- Dire Straits - "Sultans of Swing"
- Duran Duran - "Hungry Like The Wolf"
- Eagles Of Death Metal - "Wannabe in L.A."
- Elliott Smith - "L.A."
- Elton John - "Saturday Night's Alright For Fighting"
- Face To Face - "Disconnected"
- Garbage - "Only Happy When It Rains"
- Gorillaz - "Feel Good Inc."
- Gov't Mule - "Streamline Woman"
- Grand Funk Railroad - "We're an American Band"
- Iggy Pop - "Lust For Life"
- Iron Maiden - "2 Minutes to Midnight"
- Jeff Beck - "Scatterbrain"
- Jimmy Eat World - "Bleed American"
- John Mellencamp - "Hurts So Good"
- Johnny Cash - "Ring of Fire"
- Kaiser Chiefs - "Never Miss a Beat"
- King Crimson - "21st Century Schizoid Man"
- Kings Of Leon - "Sex on Fire"
- Kiss - "Shout it Out Loud"
- Love and Rockets - "Mirror People"
- Megadeth - "Sweating Bullets"
- Mötley Crüe - "Looks That Kill"
- Muse - "Plug In Baby"
- My Morning Jacket - "One Big Holiday"
- Nirvana - "Lithium"
- Nirvana - "Smells Like Teen Spirit"
- No Doubt - "Ex-Girlfriend"
- Peter Frampton - "Do You Feel Like We Do (Live)"
- Public Enemy Featuring Zakk Wylde - "Bring the Noise 20xx"
- Queen & David Bowie - "Under Pressure"
- Queens Of The Stone Age - "Make it With Chu"
- Rammstein - "Du Hast"
- Rose Hill Drive - "Sneak Out"
- Rush - "The Spirit of Radio (Live, 2008)"
- Santana - "No One To Depend On (Live)"
- Scars On Broadway - "They Say"
- Screaming Trees - "Nearly Lost You"
- Smashing Pumpkins - "Bullet with Butterfly Wings"
- Sonic Youth - "Incinerate"
- Spacehog - "In the Meantime"
- Stevie Wonder - "Superstition"
- Sublime - "What I Got"
- Sunny Day Real Estate - "Seven"
- T. Rex - "20th Century Boy"
- The Bronx - "Six Days a Week"
- The Derek Trucks Band - "Younk Funk"
- The Duke Spirit - "Send a Little Love Token"
- The Killers - "All the Pretty Faces"
- The Police - "So Lonely"
- The Raconteurs - "Steady As She Goes"
- The Rolling Stones - "Sympathy for the Devil"
- The Sword - "Maiden, Mother & Crone"
- The White Stripes - "Blue Orchid"
- Thin Lizzy - "Jailbreak"
- Thrice - "Deadbolt"
- Tom Petty - "Runnin' Down a Dream"
- Tom Petty & The Heartbreakers - "American Girl"
- TV On The Radio - "Wolf Like Me"
- Vampire Weekend - "A-Punk"
- Weezer - "Why Bother?"
- Wild Cherry - "Play That Funky Music"
- Wolfmother - "Back Round"

Por supuesto, también podrás agregar nuevos *tracks* por Internet.

¿Llegaste tarde al concierto? No importa, ¡únete!

Otra de las funciones importantes del nuevo *Party Play* es la cualidad de poder entrar en acción en cualquier momento, es decir, entrar a mediación y sin tener que esperar a que tus cuates terminen la canción. Lo mismo ocurre si te tienes que ir y no quieres que ello afecte a tu banda; simplemente "das de baja" su instrumento y al instante quedas fuera sin interrumpir el concierto. Realmente son detalles básicos, pero resultan muy importantes para lograr una mejor experiencia de juego. ¿Alguna vez te ha pasado que sientes que la canción no cuenta con la suficiente dificultad para ti, o viceversa? Eso ya no es problema, si quieres modificar la dificultad, lo puedes hacer en cualquier momento del juego, esta es una más de las funciones que vuelven mucho más práctica y placentera la experiencia de jugar Guitar Hero.

Rockea como los grandes

Así como Carlos Santana, otros rockeros de leyenda fueron digitalizados para integrase en esta edición, ellos son Johnny Cash, Kurt Cobain (de quien se han generado múltiples rumores de que podría tener su versión exclusivo de **Guitar Hero** con Nirvana, pero no se han dado posturas oficiales ni nada que lo confirme), Matt Bellamy y Shirley Manson. A ellos los conocerás durante el modo de historia y podrás seguir sus pasos en diversas partes del juego.

En **Guitar Hero 5** se conserva el modo *multiplayer* de cuatro jugadores simultáneos en forma local y llegando a ocho rockeros en las batallas en línea.

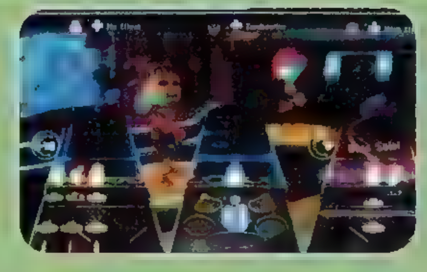
Aumenta tu cantidad de rolas

A partir de World Tour se ha acostumbrado a tener una tienda para comprar nuevos tracks que Activision sube a los servidores o enviar y descargar las rolas que nosotros mismos grabemos en el estudio y, por supuesto, la quinta entrega no podía quedar fuera. Por lo tanto, se conserva la opción GHTunes, que te permite acceder a una extensa galería que supera las 150 rolas, por supuesto, estarán listas desde el momento de lanzamiento del juego. Con esto aumentarás drásticamente la cantidad de canciones y, sobre todo, la variedad, para que no termines tocando siempre los mismos temas.

Las exclusivas del Wii

En el Mii Freestyle Mode, podrás tocar como más te guste con tus Miis personalizados, logrando una sensación original y realmente diferente que te conectará con la música. Toca con los controles de GH y crea tus propias canciones "al vuelo" utilizando múltiples géneros musicales.

El nuevo Mii Freestyle Stage Manager, te permitirá (si tienes un DS) entrar en escena para controlar ciertas cuestiones del escenario, como las luces, cambiando los ángulos de la cámara e incluso iniciando los juegos pirotécnicos y, por primera ocasión, podrás capturar videos de tus Mii rockeando, para luego compartirlos con otros usuarios de Wii. En sí, el NDS te dará la posibilidad de convertirte en todo un fan de la gira en un nuevo modo "Roadie Battle Mode", donde hasta dos jugadores de DS pueden conectarse con dos guitarristas (en Wii) de Guitar Hero en una competencia verdaderamente intensa.



Por cierto, en esta ocasión se incluye un nuevo estilo competitivo, el RockFest Mode, donde podrás elegir de entre varios tipos de juego cara a cara, incluyendo "Momentum" (las canciones se vuelven más o menos difíciles en cualquier instante, dependiendo del performance), "Perfectionist" (se recompensa al jugador con el mayor porcentaje al final de cada sección de canción), "Elimination" (aquí los participantes son eliminados a través de una canción, basándose en su performance en cada segmento, resultando ganador el último que quede de pie), "Do-or-Die" (si fallas tres notas de una sección de la canción, serás noqueado temporalmente, evitando que sigas sumando puntos), "Streakers" (aquí serás recompensado con puntos por cada cadena de notas en múltiplos de 10) y "Pro Face Off" (una batalla cara a cara donde todos los jugadores participan en la misma canción con los mismos instrumentos.

Los expertos comentan

Master

Como ocurre desde hace un par de años, el lanzamiento de un nuevo **Guitar Hero** se convierte en noticia, y con la quinta versión no ha sido diferente. El juego mantiene la mecánica que lo ha llevado a la cima durante todo este tiempo, pero al mismo tiempo ofrece algunas opciones interesantes como es el hecho de poder interactuar con el mismo instrumento hasta cuatro veces, lo que termina con las peleas por ver quien tocaba la guitarra y quien la batería. La lista de canciones para mi gusto dejó mucho que desear, creo que de momento **Guitar Hero III** seguirá siendo el mejor en ese sentido, pero a pesar de esto último, al jugarlo con tus amigos la diversión está garantizada.

Crow

Guitar Hero III y GH Metallica son de mis favoritos, pero ahora que jugué y vi todas las funciones que incluye esta quinta entrega, la verdad que se convirtió rápidamente en uno de los infaltables para rockear en las fiestas. El hecho de que incluya elementos exclusivos para Wii, la hace superior ante otras consolas, donde no hay tanta variedad. En especial me encanto lo que puedes hacer en conjunto con el Nintendo DS, ese tipo de interactividad no se había visto antes y por lo tanto, son un magnífico agregado para vivir una mejor experiencia musical en nuestras consolas de videojuegos.

Panteón

Lo mejor de los juegos de ritmos es que no importa el número de secuelas o continuaciones que tengan, éstas siempre serán bien recibidas por los fans, quienes las compraremos sin queja alguna, todo por tener las nuevas canciones, ¿o me equivoco? Bueno, la cosa es que ahora tenemos un nuevo **Guitar Hero** para regocijo de los fans que gustan de rockear a toda hora. En lo personal, sigo prefiriendo la tercera entrega, pero no cabe duda que las subsecuentes no bajan el estándar de calidad de la serie. Si eres de los que hacen mudar a los vecinos con tu ruidero, ¡no dejes pasar esta nueva opción de esta gran saga!

CHIP SFX

La industria del videojuego ha avanzado a pasos agigantados; hemos visto nacer nuevos sistemas con los años y la forma en la que como han evolucionado tantos los juegos, como la tecnología para crearlos. En esta ocasión veremos uno de los elementos que contribuyeron con dicha evolución para que todos puedan apreciar un poco mejor nuestra visión y al mismo tiempo, valoren todo tipo de juegos, desde los más viejitos, hasta las maravillas de hoy día. Algunos de nuestros lectores han estado con nosotros desde hace años, por lo cual seguramente sentirán esa nostalgia que experimentamos cuando vimos por primera vez el intro del legendario **Star Fox**; pero no te preocupes si comenzaste a jugar a partir del N64 o más recientemente, de todos modos con este artículo conocerás más del mundo de los videojuegos y su avance desenfrenado.

Una mejora al mejor sistema

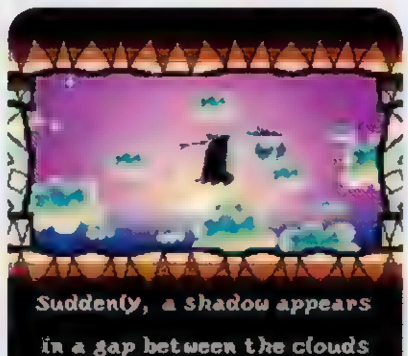
Sin lugar a dudas el Super Nintendo fue un titán que ningún sistema de la época pudo jamás desbancar. Nosotros mismos seguimos jugando y emocionándonos con muchos de los títulos que aparecieron en esta consola y que, por fortuna, pueden volver a ser disfrutados gracias a la Consola Virtual del Wii. En aquellos días los licenciatarios no solamente creaban juegos de calidad, sino que incluso cuidaban cada detalle para ofrecer siempre algo más a los jugadores. Tomando esto en cuenta, Nintendo siempre ha procurado mejorar sus sistemas con nuevo hardware adicional, siendo uno de los más memorables de la época el Chip Super FX (SFX); este chip se incluía en ciertos cartuchos para ayudar al procesador del SNES a mejorar algunas de sus capacidades y así, crear cosas que por sí solo era imposible, en concreto, polígonos en 3D.

Super FX

Entonces, tenemos que el chip coprocesador para el SNES se usaba para crear polígonos, pero esto no significa que se podía implantar en juegos existentes como **Super Mario World**, por ejemplo. Se crearon juegos específicos que requerían de este chip para poder desplegar los gráficos y por ende, ya contenían al SFX, que actuaba como un acelerador de gráficos, permitiendo el desarrollo de nuevos títulos en 3D, no de manera simulada como en juegos anteriores. Originalmente, el SFX se llamaba MARIO Chip 1 (Mathematical, Argonaut, Rotation & I/O), el cual fue diseñado por Argonaut Games, co-desarrollador del juego que presentó al mundo el poder del chip: **Star Fox.**

Otros usos del chip

Además de la renderización de polígonos, el SFX también se empleaba para ayudar al SNES a mejorar los efectos avanzados en 2D. Un ejemplo de esto es el juego **Super Mario World 2: Yoshi´s Island**, el cual se apoyaba en el chip para crear y mejorar efectos visuales como la escala y rotación de los sprites, así como permitir que aparecieran jefes del tamaño de la pantalla y que hubiera múltiples layers en los escenarios para dar una impresión de profundidad más realista. Un uso adicional del chip fue para ayudar al sistema a procesar la lógica e información de los elementos del juego.



En el SNES vimos títulos impresionantes visualmente como **Donkey Kong Country** o **Killer Instinct**, así como juegos con excelente temática, *gameplay* y buen uso de las capacidades del sistema como **Super Mario Kart** o **Contra III: The Alien Wars**. No obstante, el SFX ayudó al desarrollo de verdaderas maravillas, muchas de las cuales no dejamos de jugar aunque haya secuelas y nuevas versiones de ellas (otras se quedaron como éxitos de una sola entrega). Vamos a ver unos ejemplos para que los conozcas o bien, los recuerdes.

El chip SFX impulsó la creación de juegazos como **Mario Kart**.

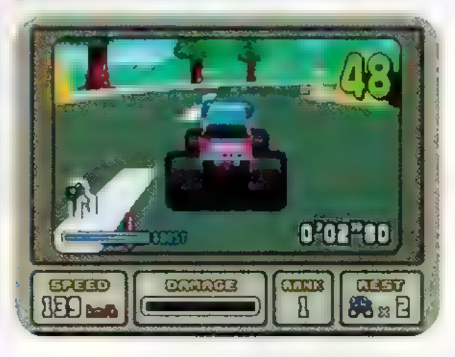
Los gráficos logrados con el Chip SFX fueron realmente revolucionarios para la época, pero comparados con las increíbles obras de hoy en día son obviamente muy simples. Esto es debido a que el juego de **Star Fox** era capaz de tener cientos de polígonos, a diferencia de los millones de los juegos de hoy. Claro está que en varios de los elementos de títulos que usaban el Chip SFX no todo eran polígonos, sino que también se usaban gráficos normales para los disparos, asteroides, y obviamente, los personajes del juego.

Star Fox fue todo un suceso que revolucionó genialmente a la industria.

Stunt Race FX

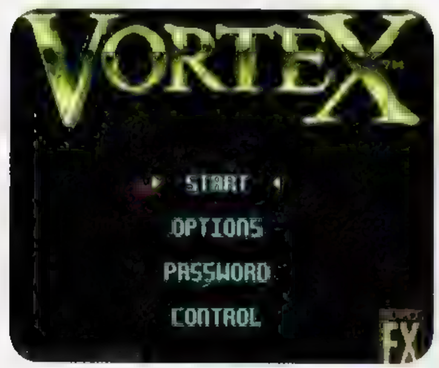
Antes de que **Lighting McQueen** pusiera una llanta sobre el pavimento, las pistas ya habían conocido a unos automóviles con mucho carisma y ganas de ser los mejores. Después del éxito de **Star Fox**, Nintendo nos trajo este excelentísimo juego de carreras en donde controlabas carritos con ojos y una actitud que simplemente encantaba a los jugadores. En Japón se llamó Wild Trax, y como puedes imaginarte, se trata de competencias en 3D, pero lo más notable no es eso, sino que es uno de los que mejores escenarios tuvieron utilizando el poder del SNES en conjunto con el SFX; cada circuito cuenta con subidas, bajadas, puentes, curvas y muchos elementos más que realmente te hacen sentir que vas conduciendo; una de las más memorables pistas es la que tiene un túnel submarino, ¡está increíble!

Otro de los detalles notables de este juego es que, a pesar de ser un título de carreras "chuscas", no es para nada parecido al más famoso del género: **Super Mario Kart**. La primera diferencia es que no son karts, sino coches más normales; por otra parte, no hay poderes, así que sólo cuenta tu habilidad para ganar. Lo que sí es posible es dañar a tus oponentes al sacarlos del camino o hacerlos que se estrellen, cosa que es útil en muchas ocasiones. El reto es mayor que en otros juegos del estilo, por lo cual, a pesar de su apariencia chistosa, es un gran juego que esperamos pronto esté descargable para la Consola Virtual, así lo podremos recomendar aún más.



Vortex

A pesar de contar con gráficos relativamente simples como los de **Star Fox, Vortex** fue toda una experiencia que se voló la barda por originalidad y *gameplay*. En este juego controlas a un sistema metamórfico de batalla (**MBS**), que para fines prácticos, es una especie de robot que se transforma en varios modos: un caminante, un carro de alta velocidad, una nave y un tanque. Obviamente debes aprender a controlar perfectamente cada modo de batalla para vencer, y hay escenas en donde solamente uno o dos de los modos te servirán; por ejemplo, en uno de los mundos debes llegar antes de que se acabe el tiempo al final de la escena, debido a que la gravedad es demasiado fuerte, no puedes usar la nave, así que el carro es la mejor opción.



Vortex es notable por tener de los más grandes jefes que vimos en cualquier juego de SNES; cuando llegas al final de la escena y el enemigo es demasiado grande, la cámara automáticamente se aleja para que tengas una mejor vista de la acción. Este es otro de los títulos que nos encantaría tener disponible para la Consola Virtual, pues a la fecha es difícil de conseguir, y bien vale la pena jugarlo; tiene un excelente reto y un modo de juego excepcional.

Este gran juego es excelente, aunque sí le duele un poquito la historia y el final... no todo puede ser color de rosa, ¿verdad?

Super Mario World 2: Yoshi´s Island

¡BÚSCALOS DENTRO DE
LAS BOLSAS DE
SABRITAS!
LUCHAS D-A-DVERAS
TAZOS
Sabritas
Sabritas
Original
BATISTA
¡EN DIFERENTES MATERIALES!
Vigencia del 18 de Septiembre al 18 de Diciembre del 2009. TM & © 2009 WWE, Inc. Promoción válida únicamente en la República Mexicana
COME BIEN

El control de los PROFESIONALES

Por Axy

Dominando la pelea No. 2 — Peleadores de contacto

¡Hola fans de las peleas callejeras! Debido a la aceptación que tuvo la primera entrega de Dominando la Pelea, decidí continuar con los aspectos más importantes y de interés de este genero tan competitivo, el cual es uno de mis favoritos. En esta ocasión les tengo preparados varios detalles y consejos para que logren vencer usando a los personajes que no lanzan poderes, a los cuales yo les llamo "de contacto". Sé que están tan ansiosos de leer este artículo, así como yo al escribirlo, así que comencemos de una buena vez para que complementes tus conocimientos y habilidades en el uso de estos peleadores que no son tan valorados por algunos jugadores como deberían.

¿Cómo clasificarlos?

Tal vez el sobrenombre de "personajes de contacto" no esté tan bien entendido; para evitar más dudas, les explicaré para que todos estemos sintonizados en el mismo canal. Este tipo de peleadores se reconocen por carecer totalmente de poderes arrojables, aunque hay algunos que en versiones posteriores a su creación, hayan ganado movimientos de esta clase. Esto no significa que estemos hablando de los clásicos "masudos" como **Zangief**, quien no lanza bolas de fuego ni nada por el estilo; se trata específicamente de aquellos peleadores que deben acercarse más a su contrincante para causarles daño, cosa que, dependiendo de la perspectiva con que se vea, es una ventaja o desventaja.

Fortalezas

La principal ventaja de los personajes de contacto es que poseen una variedad de movimientos más amplia que la de los que lanzan poderes (claro que hay sus excepciones); si eres lo suficientemente hábil, podras dominar toda la pelea si sabes cómo utilizar bien cada una de sus características; esto es más prominente debido a que la mayoría piensa que un personaje que no lanza poderes está en desventaja, siendo que es totalmente lo contrario. Debido a que debe de haber un balance entre peleadores, nuestro tipo en cuestión es más común que tenga movimientos que le permitan desplazarse con rapidez y también evadir o nulificar poderes. Otro detalle importante es que tienen ataques que dan más golpes o bien, se pueden combinar de varias maneras para causar más daño; sabiendo emplear de manera correcta estas particularidades de estos personajes, podrás sacar ventaja de un oponente que esté demasiado confiado.

Puntos en contra

Obviamente la primera y más notoria desventaja es que, al carecer de poderes, es necesario controlar a esta clase de peleadores de una forma mucho más agresiva, pues si te mantienes a la defensiva, serás presa fácil de los cazadores. Por otra parte,, un experimentado trabador puede sacar provecho de esta situación y por ende, ponerte una trampa o presionarte con varios poderes será algo sencillo si no aprovechas un descuido para escapar. Lo más recomendable es que siempre trates de medir bien a tus contrincantes para provocar y aprovechar un error que te dé pauta a un contraataque, de esta manera podrás retomar el control de la pelea. Trata de usar fintas para que esto tenga una mayor efectividad; lo mejor es que conozcas el alcance de los ataques de tu oponente, así lo podrás medir con mejores resultados.

¿Quién los elige y quién no?

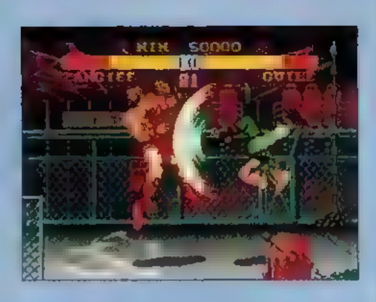
Muchos jugadores, especialmente los que recurren a las jugadas poco honorables como trabar o cazar, procuran siempre elegir peleadores que lancen poderes, pues esto ayuda a mantener una distancia entre ellos y sus oponentes, además de que les permite emplear técnicas cobardes como permanecer lanzando poderes para luego recibirte con una patada o algo así, o bien, no entrarle de lleno al intercambio de guamazos. Como es bien sabido, un buen jugador procura aprender con todo tipo de personajes, ya sean "masudos", lentos, fuertes, rápidos, con muchos poderes o con pocos; la cosa es siempre que se pueda, estar listo para cualquier tipo de enfrentamiento.

© SNK

En cada familia hay uno...

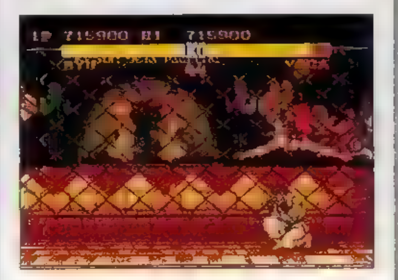
En muchas franquicias conocidas hay uno o más personajes que basan su forma de pelear en el acercamiento directo, a diferencia de los otros peleadores que sí lanzan poderes. Por lo general, ellos cuentan con movimientos rápidos o que dan varios golpes consecutivos; así que saca ventaja de esto y vencerás. Aquí tenemos varios ejemplos de contendientes conocidos de diversos juegos; recuerda que de tu precisión y buen juicio depende la victoria; además, los personajes de contacto requieren de más práctica para dominarse, pero créeme que los frutos de tu esfuerzo bien valen la pena.

Los personajes de contacto siempre han sido presas de los cazadores; procura medir bien los ataques del oponente y podrás evitar estas situaciones.



Vega

El letal ninja español demostró que su velocidad y alcance son tan efectivos para vencer como los poderes arrojables. Desde su primera aparición en **Street Fighter II: The World Warrior**, **Vega** ha sido una verdadera pesadilla para muchos videojugadores.



Este ninja es uno de los favoritos de esta clasificación; desde sus inicios, el saber equilibrar su rapidez con su alcance ha sido la clave para ganar.

Lee Pai Long

En la serie **Art of Fighting** pudimos conocer a un increíblemente rápido y molesto personaje que puede acabar con cualquiera gracias a sus veloces movimientos que pueden conectar varios golpes. Es una lástima que no se haya visto más de él actualmente.

© SNK

Blanka

Además de ser un personaje raro (en futuras entregas hablaré sobre este tipo en especial), **Blanka** se distinguió por la rapidez con la cual puede desplazarse gracias a su Rolling Attack, el cual no le pide nada a un Hadoken ni a un Sonic Boom.

Blanka no sólo es rápido, sino también fuerte y agresivo; usa sus ataques dobles y sus veloces movimientos y serás sumamente difícil de derrotar.

Yun

Este personaje no tuvo mucho impacto cuando apareció junto a su hermano en la tercera entrega de **Street Fighter**, pero más bien fue porque todos nos íbamos con la inercia de jugar con el ícono de la serie. Aprender a dominarlo es difícil, pero si lo logras, tendrás a un gran peleador que dejará mordiendo el polvo a sus contrincantes.

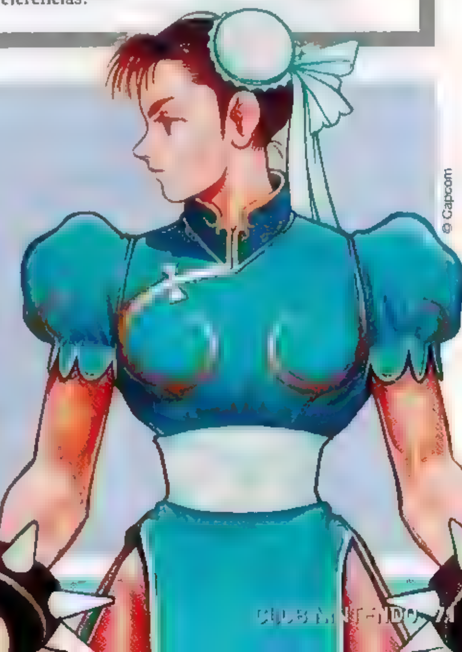
Chun Li

La bella chinita de **Street Fighter** siempre ha sido una favorita de los fans; no es nada más por ser una de las primeras mujeres en un juego de peleas, sino por su carisma y genial forma de atacar sin necesidad de poderes. Posteriormente, Capcom decidió darle un poder arrojable, pero creemos que no lo necesita; de hecho, los veteranos del control casi no usamos este poder cuando jugamos con ella; como siempre, todo es cuestión de gustos y preferencias.

Kim Kaphwan

Un detalle que vale la pena mencionar es que los peleadores de contacto normalmente cuentan con ataques y poderes que dan muchos golpes consecutivamente; para ejemplificar esto, tenemos a este coreano que es toda una amenaza en manos de un jugador experimentado. Este peleador siempre se ha distinguido por su lucha por la justicia y por no requerir de poderes para triunfar. De sus movimientos rápidos y bien medidos contraataques dependerá que este artista marcial cumpla su cometido.

Como podrás notar, los personajes de contacto son muy útiles y siempre tienen una sorpresa guardada para sus oponentes. Dominarlos cuesta un poco de trabajo, pero sólo los mejores pueden emplearlos al grado de ser capaces de vencer a cualquier tipo de peleador. Si no fuera tan importante saber usarlos, ¿entonces por qué algunos juegos tienen la opción de desactivar los poderes? Intenta jugar con **Ryu** sin lanzar poderes y verás que puedes crear un estilo de juego totalmente distinto. ¡Sigan practicando y hasta la próxima!



© Capcom

UN VISTAZO A JAPÓN

© Nintendo

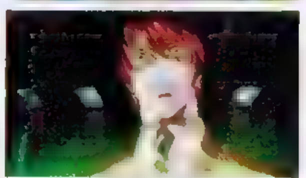
En Japón se estrenan decenas de animes cada año, lo que no significa que todos sean buenos, algunos llegan a ser sumamente aburridos, por lo que son olvidados de inmediato de la memoria de los espectadores; aunque por otro lado, también existen los que son excelentes, verdaderas obras de arte que paralizan la ciudad todos los días a su hora de exhibición, como fue el caso de **Death Note**, serie que aunque ha logrado traspasar las fronteras del país oriental, no ha conseguido el mismo nivel de popularidad, debido principalmente a la poca promoción... pero bueno, mejor comencemos con Un Vistazo a Japón, dedicado al concepto **Death Note**.

¿Qué harías si tuvieras el poder para cambiar al mundo?

El inicio de la historia

La revista más famosa del mundo del anime, es sin duda Shonen Jump, publicación nipona que además de hablar de las novedades del medio, dedica una buena cantidad de páginas para mostrar algunos capítulos de Mangas, algunos ejemplos de esto pueden ser **Naruto, Dragon Ball** o incluso **One Piece**. Por este mismo medio, fue que **Death Note** apareció por primera vez al mundo, justo a principios del 2003, dejando maravillados a todos los lectores; su profundidad y misticismo fueron los aspectos clave para su éxito.

© Tsugumi Oba, Takeshi Obata / © Shonen Jump 2003, 2006



Durante todos los episodios se puede ver la evolución que tuvo **Light** en la serie, cada vez más daba forma a el Dios del Nuevo Mundo... sin duda un plan fenomenal

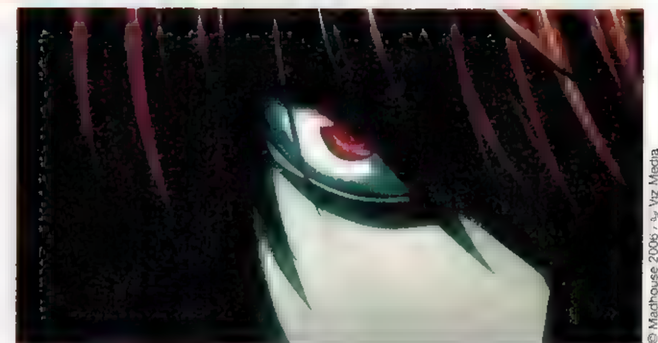
Tras la aceptación de su historia, los creadores Tsugumi Oba y Takeshi Obata, decidieron replantearla, ofrecer algo nuevo a los lectores, y fue así como a finales de ese mismo año, comenzó una de las historias mas apasionantes que se recuerden en la animación y manga.

Este mundo necesita un cambio...

La historia nos muestra la vida de **Light Yagami**, el joven más inteligente de todo Japón, quien contrario a sus compañeros de clase, parece no divertirse con las mismas cosas, de hecho es bastante solitario, lo que lo ha llevado a reflexionar respecto al rumbo violento que ha tomado el mundo. No existen cambios en su vida hasta que un día se encuentra una libreta bastante especial, una **Death Note** y todo da un giro drástico.

Dicho cuaderno llama la atención de **Light**, ya que al abrirlo lee una curiosa leyenda: "Todo aquel cuyo nombre sea anotado en esta libreta perecerá"; obviamente que al inicio no cree que sea verdad, es más, de hecho lo considera una broma estudiantil, pero aun así se lleva el cuaderno a su hogar y analiza las reglas que están escritas en él. Las más importantes dicen que para que pueda tener efecto la anotación, se debe tener en mente el rostro de la persona, después de ello se debe esperar durante 40 segundos para que la víctima tenga un paro cardiaco.

Por todo Japón comienza a escucharse la leyenda de **Kira**, el salvador; muchas personas le temen, pero otras lo aceptan como a un dios, el cual les librará de sus problemas... el sueño de **Light** comienza a tomar forma.


© Madhouse 2006 / © Viz Media

Light Yagami o "Kira" es un personaje ejemplar como pocos, ya que gracias a su inteligencia es capaz de salir adelante de cualquier problema. No importa qué tan grave sea la situación, siempre se las ingenia para mantener la calma, usar a las personas u objetos a su alrededor para conseguir sus obejtivos. Egolatra sería la palabra que mejor lo definiría, lo cual aunque pudiera considerarse un defecto, es su principal virtud.

La justicia siempre prevalecerá

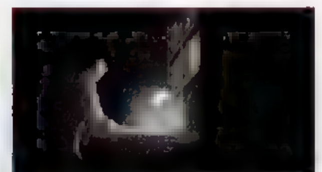
Lógicamente que el planeta entero se da cuenta de los hechos, el que de la noche a la mañana comiencen a morir criminales por paros cardiacos no es nada normal, por lo que la ONU decide llamar al mejor detective con el que cuentan, el único hombre que tiene la capacidad de descubrir la verdad tras estos actos, al cual sólo se le conoce bajo el nombre clave de "**L**". Este personaje posee un nivel de intuición increíble, por lo que no tarda en poner a **Kira** contra las cuerdas, sin embargo, **Light** aún tiene muchos trucos bajo la manga, uno de ellos, es que cuenta con la ventaja de que su padre es el líder de la investigación en Japón, por lo que toda la información que obtengan, él puede leerla sin problemas.

A partir de este momento, la serie toma un ritmo intenso que no te permite ni parpadear, tanto "L" como **Kira** usan sus mejores trucos para lograr su cometido, algunos de ellos son planes tan elaborados que después de ver algunos capítulos, se te queda ese hábito de pensar cada paso que vas a dar.

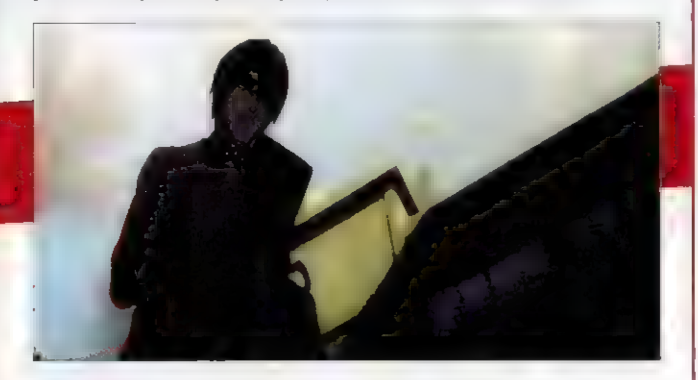
Para no estropearte la estupenda trama no vamos a comentarte más, bastará con que sepas que cada uno de los 37 episodios que conforman la animación son una verdadera obra de arte, no exageramos al decirte que durante el tiempo que se emitió en Japón, llegó a superar en popularidad a otras series que tienen ya un nombre de peso en el medio, como lo son **One Piece** o el popular **Naruto**.

"L" siempre estará del lado de la justicia; para él, lo que **Kira** realiza es un crimen, por lo que pretende atraparlo para que pague una condena, sin embargo dentro de su corazón sabe que son muy similares en su comportamiento

© Tsugumi Oba, Takeshi Obata / © Shonen Jump 2003, 2006



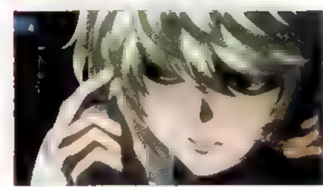
Después de pensarlo detenidamente, decide probarlo utilizando el nombre de un secuestrador que observa en un noticiero, el cual mantiene como rehenes a varios niños dentro de una guardería; pasa el tiempo justo y **Light** observa con asombro cómo anuncian en el noticiero que el secuestrador ha caído al piso de manera repentina... no da crédito a lo que está viendo, así que ejecuta algunas pruebas más para comprobar que el poder de la **Death Note** es real.



En un par de días ha escrito el nombre de centenas de criminales, a los cuales considera innecesarios para la sociedad, y es en ese momento donde aparece el verdadero dueño del cuaderno, un **Shinigami** (Dios de la muerte) de nombre **Ryuk**, quien le cuenta que la libreta la dejó en el mundo humano porque el suyo le parece aburrido... **Yagami** lejos de asustarse, esperaba la aparición de un ser como él, al que le cuenta los planes que tiene en mente: convertirse en el Dios del Nuevo Mundo, un lugar donde no haya maldad, para lo cual usará el cuaderno, desea a toda costa limpiar al mundo de la maldad en la que vive.

Los seguidores de Kira

Un punto que vale la pena resaltar, es que durante la historia, en ningún momento se hace ver a algún personaje como el "malo" o el "bueno" de la historia, todo lo dejan a criterio del espectador, de modo que puedes apoyar a **Light Yagami** o a "**L**" sin problemas; no estarás equivocado, ya que no se pueden juzgar los ideales de las personas. A pesar de esto, la controversia siempre estuvo presente, las personas que afirmaban que la serie era un mal ejemplo para la juventud no faltaron, pero a diferencia de lo que pasó con animaciones como **Pokémon** o **Ranma 1/2**, nunca afectaron el éxito de la serie, al contrario, sirvió como publicidad.



Cada personaje en **Death Note** es único, no importa cuál sea tu manera de pensar, te sentirás identificado con alguno de ellos, esa es la magia de esta gran serie.

© Madhouse 2006 / © Viz Media

"L" es demasiado introvertido, nunca se le ve demostrando sus verdaderos sentimientos, lo que le ayuda a pensar de manera tranquila y objetiva la solución a sus problemas... Una de sus más grandes obsesiones es la de comer dulces, durante la serie se le puede ver con terrones de azúcar, pasteles, galletas, helados, bueno, "L" es todo un caso; como dato extra, se sienta siempre en cuclillas, según él, lo hace pensar mejor.

Una historia para seguir en cualquier lado

La aparición del manga de **Death Note** merece mención especial, ya que contrario a lo que muchas personas pueden pensar (sobre todo las que nunca han leído uno), la emoción no se pierde en ningún momento, además de que el maestro Takeshi Obata supo plasmar en cada una de sus ilustraciones la emoción del momento que se estaba viviendo. En total fueron doce tomos en los que se relataba la historia completa de **Light Yagami** y sus intenciones de convertirse en un dios.

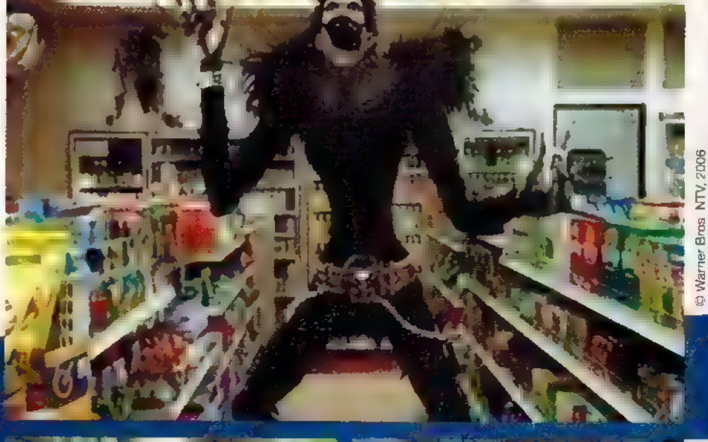
A pesar del excelente final que se le dio al manga (que difiere en algunos detalles con el visto en el anime), quedaron varias dudas en el aire respecto a los **Shinigamis**, las reglas de la **Death Note**, las intenciones de los personajes o hasta en su nivel de inteligencia, por lo que en una muestra de agradecimiento con sus lectores, la editorial de aquel país puso a la venta un tomo extra, el número trece, en el cual se incluían entrevistas con los creadores, perfil de los personajes y muchas curiosidades, entre las cuales destaca el verdadero nombre de "**L**", el cual nunca es mencionado en manga o anime.

© Shonen Jump 2006 / © Shueisha Inc

La conquista del séptimo arte y los videojuegos

El éxito de la historia cautivó al país nipón, **Kira**, "L" y otros personajes principales como **Misa**, **Near** o **Mello** estaban en boca de todos los habitantes, por lo que el estudio NTV, en conjunto con Warner Bros., decidió llevar la trama al cine, lo cual ocurrió en junio de 2006. Sobra decir que el día del estreno, las salas en todo el país estaban abarrotadas, todos querían ver la cinta.

Lógicamente que tal respuesta no iba a pasar inadvertida por el director, por lo que decidió realizar una secuela directa a la que tituló "The Last Name" y otra en la que se nos relataría la vida de "L", "L Change the World". Las tres cintas aparecieron meses después a la venta en DVD, aunque hace poco tiempo ya se puede conseguir la primera parte en formato Blu-ray.

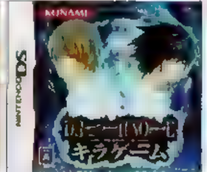


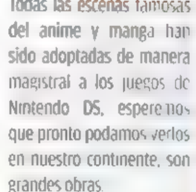
© Warner Bros NTV, 2006

Se rumora que dentro de poco se podría adaptar la historia de los filmes al mercado americano, justo como ha pasado con otros éxitos orientales como **Ju-On**, **The Ring** o **My Sassy Girl**.

Ojalá que pudiéramos conseguir estos productos en nuesto país, seguramente serían un éxito debido a lo bien logradas que están las películas.

Un medio al que hubiera sido imperdonable que no se realizaran adaptaciones es el de los videojuegos, así que Konami levantó la mano de inmediato para poder hacerse cargo de tal proyecto. Ahora bien, no se podía elegir una consola a la ligera, debía hacerse con base en sus posibilidades de innovación, al mismo tiempo que estuviera colocada de buena forma en el mercado, requisitos que el Nintendo DS cumplió a la perfección.





Todas las escenas famosas del anime y manga han sido adoptadas de manera magistral a los juegos de Nintendo DS, esperemos que pronto podamos verlos en nuestro continente, son grandes obras.

© Konami

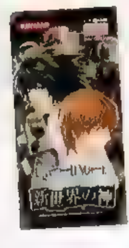
Durante su infancia, "L" vivió en un orfanato, lugar donde pocos conocieron su nombre... el cual por cierto es... **L Lawliet**.

Desde su aparición en la historia, **Misa** tuvo grandes participaciones en los planes de **Light**, demostrando lo que se puede hacer por amor.

© Madhouse 2006 / © Viz Media

Lo que todo fan sueña tener

Como es una tradición en Japón, junto a la aparición del anime se lanzó infinidad de productos que enseguida se volvieron fundamentales en cualquier colección de **Death Note**. Los DVD con la serie o discos con el *soundtrack* eran de lo más cotizados, pero nada se equiparaba a la emoción de contar con una réplica de la libreta de **Kira**, no importaba si se coincidiera o no con sus pensamientos, el artículo era fundamental en cualquier colección; lo interesante de esto, es que no se trataba de un simple cuaderno forrado de negro, no, incluía todas y cada una de las reglas que **Ryuk** el **Shinigami** escribió en la libreta antes de que **Light** la encontrara, y por si fuera poco, también se pueden observar los nombres de los personajes que **Kira** anotó en ella.



Los ítems que salieron fueron tantos que numerarlos sería imposible, pero si podemos destacar las figuras de los personajes, existen en modelos diferentes, tanto en el aclamado estilo "chibi" (con el cuerpo reducido), como los tradicionales que conservan todos los rasgos originales de los protagonistas.

Por otro lado, objetos como tazas, llaveros y juegos de *Trading Card* completaban el movimiento que hasta la fecha sigue generando millones de yenes en ventas, y es que a pesar de que la serie tiene ya más de un año de haber terminado, el carisma de sus personajes se mantiene aún vivo entre los japoneses.

El primer título en aparecer fue **Death Note: Kira Game** en el cual se debe seguir la historia de **Light Yagami** desde la perspectiva de una novela gráfica, al estilo de **Another Code** por ejemplo. Realmente la elección del género nos pareció ideal, se vive de manera intensa la acción, además, los genios de Konami emplean la pantalla táctil de una manera magistral, ya que además de dirigir las acciones de los personajes mediante comandos, hay acertijos en los que el *Stylus* funge como la herramienta principal para resolverlos.

Los amantes de los juegos y la animación al ver tan asombrosa obra exigieron una segunda parte, lo cual era prácticamente una obligación, tomando en cuenta que no se había concluido la trama del anime.

La pelea mental que mantuvieron **Light** y "**L**" ha sido una de las historias más apasionantes que se recuerden, lástima que por el final de la serie es complicado que haya una secuela.

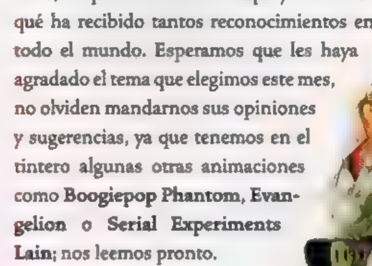
Gracias a las bondades del Nintendo DS, la experiencia de jugar **Death Note** es una de las mejores en la plataforma, un trabajo excelente de Konami.

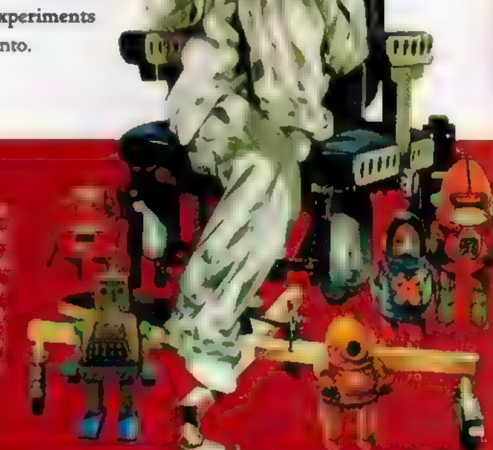
Así que tiempo después apareció **Death Note: L Succesors**, donde se da punto final al argumento, pero no representó el último título del concepto, porque aprovechando el lanzamiento de la película basada en "**L**", crearon **Death Note: The Prologue to L**, con el que los fans quedaron plenamente satisfechos. Por el momento ninguno de estos juegos ha visto la luz en América, pero no dudamos que Konami nos dé una sorpresa en el futuro.

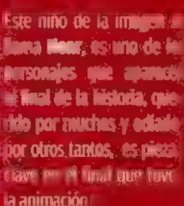
Un nuevo Mundo

Death Note es una animación única, entra en el denominado "anime inteligente", ya que dejando de lado el género al que pertenece, motiva al espectador a cuestionarse sobre lo que es correcto o no para la sociedad, creando un dilema moral que seguirá produciendo controversia. Otro punto a favor que tiene la serie, radica en que los personajes principales no están exentos de pasar algunas tragedias, situación que da pauta a que la historia cambie de manera drástica a partir del episodio 25, pero eso ya te toca descubrirlo a ti. Takeshi Obata y Tsugumi Oba nos entregaron una obra de dimensiones inmensas, que siempre será tema de discusión, ya sea por su final, por las decisiones que tomaron **Light** y compañía o simplemente por sacar algunas conjeturas ente lo que realmente es la justicia.

A diferencia de otras series que hemos mencionado en esta sección, **Death Note** sí se transmite en nuestro continente por distintos canales, así que si no la has visto, no pierdas más el tiempo y descubre por qué ha recibido tantos reconocimientos en todo el mundo. Esperamos que les haya agradado el tema que elegimos este mes, no olviden mandarnos sus opiniones y sugerencias, ya que tenemos en el tintero algunas otras animaciones como **Boogiepop Phantom**, **Evangelion** o **Serial Experiments Lain**; nos leemos pronto.

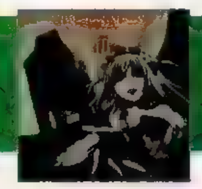






Este niño de la imagen se llama **Near**, es uno de los personajes que aparecen al final de la historia, querido por muchos y odiado por otros tantos, es pieza clave en el final que tuvo la animación.

© Tsugumi Oba, Takeshi Obata / © Shonen Jump 2003, 2006



Para los amantes de la buena música, aparecieron en Japón tres discos donde se recopilaron los mejores temas que aparecieron en el anime.

© 2007 VAP

Debido al gran éxito de la animación, aparecieron dos especiales en Japón donde se resumía toda la serie, pero lo mejor era que incluían algunas escenas exclusivas.

© 2007 Madhouse

Spectrobes: Beyond the Portal
Nintendo DS

Sistema de tarjetas Spectrobes
La consola de ingreso de tarjetas está en la parte superior izquierda del cuarto de carga (elevador azul en la nave).

CÓDIGO	SECRETO
1432IOB	Azenor Cacti; Spectrobe adulto; corona; color personalizado 2; parte personalizada.
4213GBM	Bakuraiya Wolve; Spectrobe secreto; Flash.
1432CLS	Defensa; mineral; Incrementa la defensa máxima de un Spectrobe.
4213LFP	Dendama Spiko; Spectrobe adulto; Aurora.
2341CFS	Evolución B; mineral; Reduce el número de batallas necesarias por un Spectrobe para evolucionar a 0.
3124MHG	Cuartos adicionales; sistema de laboratorio; cuatro cuartos de incubación adicionales.
2341TCA	Te da 80 en ataque con un bláster de cinco direcciones.
4213AFJ	Energía; mineral; levanta el máximo de energía de un Spectrobe.
3124APE	Isadora Slizo (Spectrobe secreto).
1432DLA	Kibetekaa Empra (Spectrobe secreto).
2341AIH	Leozar Dragos; Spectrobe evolucionado; Corona; parte personalizada.
3124CRG	Tu nave se transformará en tonos anaranjados.
1432FQJ	Marine Wing; partes del crucero; set completo.
4213FMS	Pinska; Spectrobe adulto oscuro; Aurora (debes haber pasado un porcentaje del juego para recibirlo).
1432BDJ	Plasma Blaster; el arma más fuerte en todo el juego.
2341AJG	Shimainu; niño Spectrobe; Corona.
3124KFN	Tamzoa; niño Spectrobe; Flash; color personalizado 2.
3124MOG	Titanio/metálico/ mármol (5).
1432JOB	Activa el boomer de Anuberos.

Grid
Nintendo DS

CÓDIGO	SECRETO
789520	Maestro del drift.
233558	Absolutamente todo desbloqueado.
657346	Auto fantasma.
401134	Patinador.
161650	Invulnerabilidad.
800813	Modo MM.
831782	Grip perfecto.
592014	Autos de juguete.

Disgaea
Nintendo DS

Clases extra
Sigue las instrucciones para activar las clases extra en Disgaea DS.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Angel	Clérigo femenino, caballero y arquero, todos en nivel 1000 o superior.
Archer	Nivel 3 o superior en Bow Weapon Mastery.
EDF Soldier	Llega al nivel 30 o superior en Gun Weapon Mastery.
Galaxy Mage	Consigue que un Prism Mage llegue al nivel 50.
Galaxy Skull	Sube hasta el nivel 50 a un Prism Skull.
Knight	Female Warrio y Female Mage cada una en nivel 10 o superior.
Majin	Male Warrior, Brawler, Ninja, Rogue y Scout, todos al nivel 200 o superior.
Ninja	Male Fighter y Male Warrior cada uno al nivel 10 o superior.
Prism Mage	Sube al nivel 35 a un Star Mage.
Prism Skull	Consigue el nivel 35 con un Star Skull.
Ronin	Female Warrior y Female Fighter cada una en el nivel 10 o superior.
Scout	Dos Fighters/Warriors, hombres o mujeres, cada uno en el nivel cinco o superior.
Star Mage	Consigue a los siguientes magos: Fire, Ice y Wind y súbelos al nivel cinco.
Star Skull	Junta a los tres siguientes peronajes Skull: Fire, Ice y Wind y súbelos al nivel cinco.
Thief	Fighter y warrior, ambos en nivel cinco.

Personajes secretos
Consigue nuevos personajes para completar tu aventura.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Adell	Termina la escena "Demon Hall Mirror" en Cave of Ordeals, seis veces.
Marjoly	Consigue el rango nueve en la Dark Assembly, pasa el Bill Misterious Seal y termina todas las misiones.
Plenair	Después de que termines el juego, habla con Plenair y elige la opción en blanco.
Priere	Obtén el rango ocho en Dark Assembly, pasa el Bill Alternate Netherworld y termina todas las escenas.
Rozalin	Completa la misión "Demon Hall Mirror" en Cave of Ordeals, siete veces.
Zetta	Vence a todos los enemigos, después de que obtengas a Gordon en tu equipo, termina la primera misión en "Stellar Graveyard" (de nuevo).

ISA TK+
SMS • Envía ISATKMAS al 25151
Bases y condiciones en http://www.mundonick.com/legalessms
SIGUE A TU CORAZÓN
LUN. A VIE.
6:30PM
NICKELODEON
www.guaridaazul.com

Excitebots: Trick Racing
Wii

Nuevos íconos a la venta

En cuanto los tengas activos, podrás comprarlos desde 1,000 y hasta 10,000 estrellas.

ÍCONO	CÓMO ACTIVAR
Ace of Spades (1,000 estrellas)	Consigue el rango "S" en todas las Poker Races.
Alien (2,500 estrellas)	Logra un rango "B" o mayor en Nebula track.
Angry Face	Gana el rango "S" en todos los minijuegos.
Baseball (500 estrellas)	Obtén el rango "S" en todos los minijuegos.
Basketball (1,000 estrellas)	Consigue el rango "S" en todos los minijuegos.
Bomb (25,000 estrellas)	Logra por lo menos el rango "B" en todas las Mirror Excite Cups.
Bowling (2,500 estrellas)	Consigue el rango "S" en todos los minijuegos.
Boxing Glove (2,500 estrellas)	Obtén el rango "S" en todos los minijuegos.
Cocky Face	Logra el rango "S" en todos los minijuegos.
Crescent Moon (5,000 estrellas)	Gana el rango "B" o superior en Nebula track.
Devil Face	Consigue el rango "S" en todos los minijuegos.
Die (1,000 estrellas)	Obtén el rango "S" en todas las Poker Races.
Earth (10,000 estrellas)	Logra un rango "B" o mayor en Nebula track.
Football (1,000 estrellas)	Gana el rango "S" en todos los minijuegos.
Four-Leaf Clover (2,500 estrellas)	Consigue el rango "S" en todas las Poker Races.
Gold Coin (5,000 estrellas)	Obtén el rango "S" en todas las Poker Races.
Gold Horseshoe (5,000 estrellas)	Consigue el rango "S" en todas las Poker Races.
Magic 8 Ball (2,500 estrellas)	Logra el rango "S" en todas las Poker Races.
Ping-Pong (500 estrellas)	Gana el rango "S" en todos los minijuegos.
Pirate Face	Obtén el rango "S" en todos los minijuegos.
Radioactive (50,000 estrellas)	Consigue por lo menos el rango "B" en todas las Mirror Excite Cups.
Rocket (5,000 estrellas)	Loga el rango "B" o superior en Nebula track.
Saturn (10,000 estrellas)	Gana el rango "B" o superior en Nebula track.
Skull and Crossbones (50,000 estrellas)	Consigue por lo menos el rango "B" en todas las Mirror Excite Cups.
Snake (10,000 estrellas)	Obtén por lo menos el rango "B" ranking en las Mirror Excite.
Spaceman (2,500 estrellas)	Logra el rango "B" o superior en Nebula track.
Spider (10,000 estrellas)	Consigue por lo menos el rango "B" en todas las Mirror Excite Cups.
Sunglasses Face	Obtén el rango "S" en todos los minijuegos.
Surprised Face	Logra el rango "S" en todos los minijuegos.
Thunderbolt (25,000 estrellas)	Gana por lo menos el rango "B" en todas las Mirror Excite Cups.

Nuevos robots

Los podrás comprar en la pantalla de selección de robot. Muchos de éstos estarán disponibles para activarse en el modo Super Excite.

ROBOT	CÓMO ACTIVAR
Ant	Modo Super Excite, alcanza los requerimientos del rango de tiempo de vida y paga 10,000 estrellas.
Centipede	Cómpralo por 5,000 estrellas.
Crab	Adquiérelo por 10,000 estrellas.
Hornet	Modo Super Excite, llega al rango de tiempo de vida requerido y paga 10,000 estrellas.
Hummingbird	Paga 2,500 estrellas.
Lizard	Modo Super Excite, alcanza el rango de tiempo de vida necesario y paga 10,000 estrellas.
Lobster	Modo Super Excite, llega al rango de tiempo de vida necesario y cómpralo por 10,000 estrellas.
Mantis	Adquiérelo por 2,500 estrellas.
Mouse	Consíguelo por 2,500 estrellas.
Robots extra	Activa el modo Super Excite.
Roach	Modo Super Excite, alcanza el rango de tiempo de vida necesario y paga 10,000 estrellas.
Scorpion	Modo Super Excite, llega al rango de tiempo de vida requerido y cómpralo por 10,000 estrellas.
Spider	Adquiérelo por 5,000 estrellas.
Squid	Modo Super Excite, alcanza el rango de tiempo de vida necesario y paga 10,000 estrellas.

Consigue pintura adicional

A diferencia de la pintura ordinaria, éstas tendrán diseños especiales. Estarán disponibles para la compra o recompensa una vez que termines quince carreras con un robot.

PINTURA	CÓMO ACTIVAR
Armor	Cómprala por 250,000 estrellas o consigue 25 rangos "S" como el "Beetle".
Army Ant	Adquiérelo por 250,000 estrellas u obtén 25 rangos "S" como "Ant".
Bailerina	Paga 250,000 estrellas o logra 25 rangos "S" como "Mouse".
Boxer	Consíguelo por 250,000 estrellas o gánalo con 25 rangos "S" como "Crab".
Chef	Cómpralo por 250,000 estrellas o logra 25 rangos "S" como "Lobster".
Chicken	Paga 250,000 estrellas u obtén 25 rangos "S" como "Hornet".
Cow	Cómprala por 250,000 estrellas o consigue 25 rangos "S" como "Grasshopper".
Cowboy	Logra 25 rangos "S" con "Turtle" o paga 250,000 estrellas.
Diseño de lagarto	Alcanza los 25 rangos "S" con "Lizard" o cómpralo por 250,000 estrellas.
Dracula	Consigue 25 rangos "S" con "Bat" o paga 250,000 estrellas.

PINTURA	CÓMO ACTIVAR
Dragon	Junta 25 rangos "S" con "Centipede" o cómpralo por 250,000 estrellas.
Extreme	Paga 250,000 estrellas o consíguelo con 25 rangos "S" como "Boulder".
Hearts	Cómpralo por 250,000 estrellas o consigue 25 rangos "S" como "Ladybug".
King	Logra 25 rangos "S" con "Cockroach" o paga 250,000 estrellas.
Magic Act	Adquiérelo por 250,000 estrellas u obtén 25 rangos "S" como "Frog".
Magician	Paga 250,000 estrellas o gana 25 rangos "S".
Pilot	Obtén 25 rangos "S" con "Hummingbird" o adquiérelo por 250,000 estrellas.
Pirate	Consíguelo por 250,000 estrellas o junta 25 rangos "S" con "Squid".
Punk Rock	Logra 25 rangos "S" con "Spider" o 250,000 estrellas.
Punk Rocker	Paga 250,000 estrellas u obtén 25 rangos "S" como "Spider".
Space Mantis	Cómpralo por 250,000 estrellas o reúne 25 rangos "S" como "Mantis".
Top hat and suit	Junta 25 rangos "S" con "Frog" o 250,000 estrellas.
Wizard	Adquiérelo por 250,000 estrellas o junta 25 rangos "S" como "spider".

Galería

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Este mes se cumplen 13 años de la sexy aventurera, **Lara Croft** y, para conmemorarlo te presentamos la galería de ilustraciones de su último título para Nintendo, en donde notamos mejores gráficos y, sobre todo, más acción en cada escenario, así que no se diga más y disfruta de estas páginas.

Aunque el tiempo pase, el estilo y diseño de **Lara** en cuanto a su atuendo se refiere, no dista mucho de su original, incluso conserva la idea de sus dos armas que la han salvado bastantes veces.

© 2008 Eidos Interactive / Crystal Dynamics

En cuanto a los aspectos físicos de **Lara Croft**, se notan cambios en su figura y rostro, volviéndola mucho más estética y atlética en comparación con sus primeras actuaciones en videojuego.

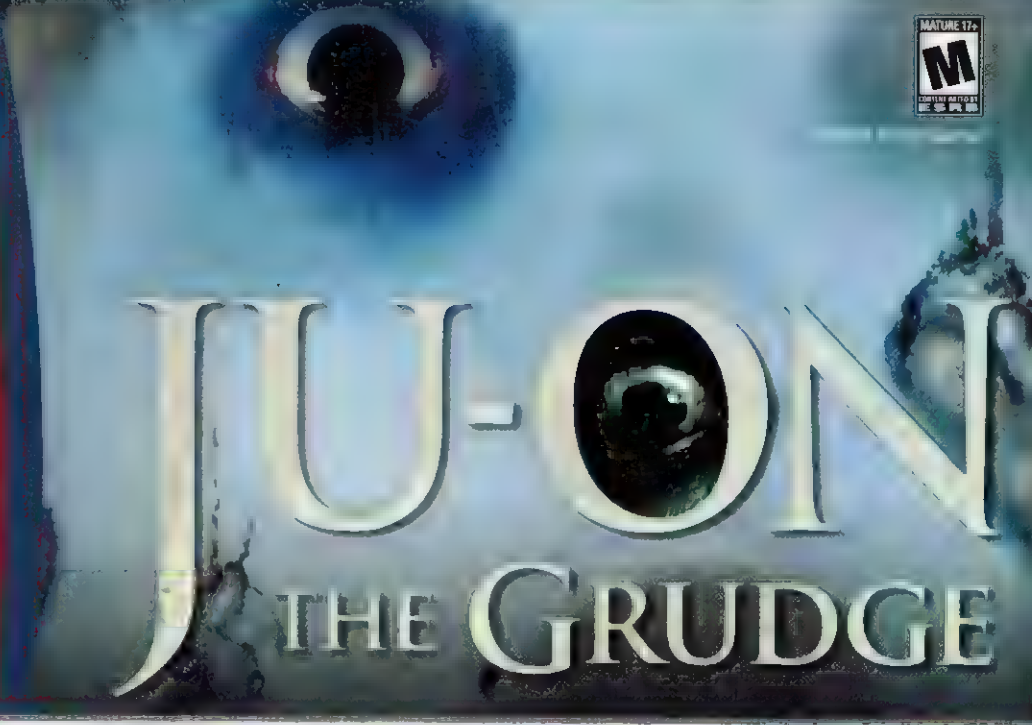
© 2008 Eidos Interactive / Crystal Dynamics

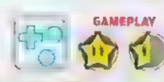
Muchas de las escenas de acción para esta última aventura fueron capturadas directamente de los movimientos de la modelo real, así se lograron la mayoría de las escenas de acción que involucraban piruetas y demás acrobacias.

© 2008 Eidos Interactive / Crystal Dynamics

Lara Croft ha sido y será siempre un personaje popular en videojuegos, que incluso ha llegado a la pantalla grande y próximamente se espera una nueva secuela fílmica, pero sin duda, su mayor legado lo hemos tenido en las consolas de videojuegos, donde los mundos de fantasía y la posibilidad de ser nosotros quienes tenemos el control, nos da una perspectiva insuperable.

En la vida existen fenómenos que no tienen explicación, que dan la impresión de indicarnos que existe algo más allá de este mundo; algunas de estas señales tienen como objetivo alertarnos de tragedias que están por ocurrir, pero otras son manipuladas por fuerzas extrañas que desean acabar con la vida de las personas que tienen la mala suerte de llegar al lugar donde se ha originado una maldición... en ese momento sólo queda escapar, alejarse... pero ¿cómo se puede pelear con algo que no se ve? [illegible] eso es lo que debes descubrir, suerte.




GAMEPLAY

GRÁFICOS

SONIDO

DIFICULTAD

HISTORIA

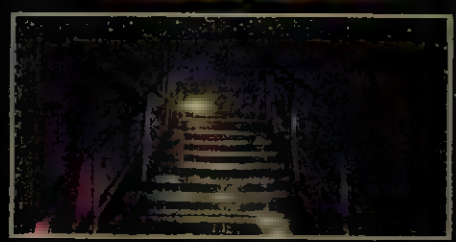
RANKING CN 9.0

Diez años de terror

El cine de horror siempre ha tenido un lugar importante en todo el mundo, sin embargo, a comienzos de esta década pasaba por una de sus peores crisis. Las historias elaboradas e inteligentes brillaban por su ausencia, las grandes casas productoras principalmente de Estados Unidos se limitaban a crear cintas donde un grupo de adolescentes debía huir de un asesino serial... pero por fortuna, en Japón, cuna de las ideas originales, el director Takashi Shimizu creó en el año 2000 a **Ju-On** (La Maldición), obra que pese al bajo presupuesto lograba crear un ambiente de tensión como nunca antes se había hecho.

Su éxito y aceptación lograron que cinco años más tarde la obra se adaptara al mercado americano, donde a pesar de haber perdido algunos elementos claves, volvió a atraer las miradas de la crítica internacional, que la colocaban como una de las más grandes películas de horror de todos los tiempos; ahora, a diez años de que viera la luz, Xseed Games en conjunto con Shimizu han decidido celebrar un aniversario más lanzando el primer videojuego para consola basado en **Ju-On**, el cual como es ya una costumbre, será exclusivo de Wii.

Cuando una persona pierde la vida víctima de una gran furia, se genera una maldición en ese sitio, condenando así a todo aquel que entre en contacto con ella.



La tragedia que comenzó todo

Ju-On tiene una historia bastante oscura, llena de misterio, todo ocurre en una pequeña casa típica de Japón; en ella habitaba una familia que parecía normal, sin embargo, todo cambió de la noche a la mañana, cuando el padre, **Takeo**, asesina a su esposa, **Kayako**, junto a su hijo **Toshio** y el gato que tenía como mascota. ¿Se volvió loco? En apariencia, pero sus actos obedecen a otros aspectos que por desgracia le han tocado vivir. No te podemos contar más, pero basta con que sepas que a partir de ese instante, la casa donde ocurrió todo está embrujada, los fantasmas de la familia esperan pacientemente a los nuevos inquilinos para llevarlos al otro mundo y generar una nueva maldición.

Compañía: **Xseed Games**
Desarrollador: **Feel Plus**
Categoría: **Aventura / Survival Horror**

1

Sobrevive a la tensión

[illegible] todo un trauma.

La ambientación del juego es extraordinaria, los programadores estudiaron muy bien las cintas para incluir infinidad de detalles en esta aventura, que seguramente te dejará algunos días sin dormir.

[illegible]

Conoce La Maldición

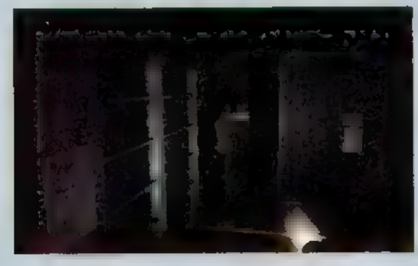
1 [illegible]

2 [illegible]

3 Debido a que no se contaba con un presupuesto muy amplio, aunado a la poca difusión que se pudo hacer de la obra, la primera película de Ju-On salió a la venta en formato casero.

4 Hace poco más de medio año se estrenó una nueva versión de Ju-On, disponible solamente en Japón; si deseas conocer más de ella no dejes de leer El ojo del Cuervo en este mismo número.

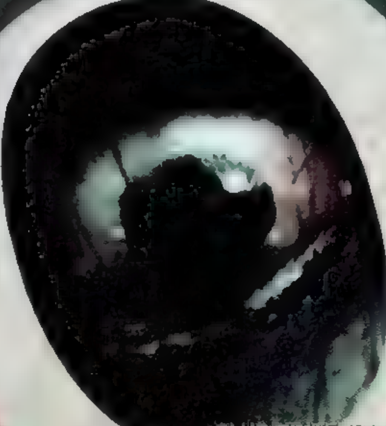
5 Si te quedaste con ganas de más historias de horror, checa "El Ojo del Cuervo" en la página 88, allí encontrarás datos muy interesantes del género en América y Japón para que te pongas a tono en estas espeluznantes festividades.



Por más tétrico que parezca el lugar que estás explorando, debes revisar todos los elementos, pues lugar, de lo contrario puedes perderte de ítems que te ayudarán más adelante.

Pasando al juego en sí, tomas el papel de un visitante en la casa embrujada... olvídate de saber cómo es que llegó a ese lugar, lo importante es encontrar la salida y sobrevivir para contarlo. Para avanzar no necesitas de el Nunchuk o algún otro implemento, esto se hace de manera semiautomática, ya que estamos ante una especie de mezcla entre juego de rieles y una aventura gráfica.

Lo único que necesitas para disfrutar de este título es el Wiimote, el cual te servirá como una linterna, vital para inspeccionar los oscuros pasillos de la casa. Debes poner especial atención a los detalles, ya que muchas veces las pistas o elementos que requieres para seguir avanzando los vas a encontrar en cajones u objetos que parecieran ser un simple adorno.



[illegible] parecido a lo visto en **Silent Hill**, pero aquí [illegible]

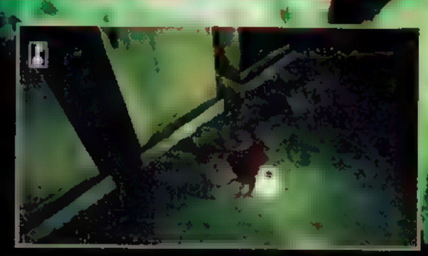
Fantasma de leyenda

¿MITOS O REALIDAD?

[illegible] afirman escuchar a una mujer que llora, esperando encontrar el alivio a su pena.

La Planchada:
Otra leyenda típica de México es la de **La Planchada**, una enfermera que durante sus años de labor en varios hospitales de la capital, nunca trató bien a sus enfermos, por lo que, ahora fallecida quiere compensar sus actos ayudando a los pacientes que por las noches piden un vaso de agua o que simplemente desean hablar; los atiende amablemente, pero al siguiente día, cuando se pregunta por ella, jamás aparece. Su apodo obedece a que los que creen haberla visto, comentan que su uniforme siempre está impecable, sin una arruga.

Bogeyman:
También conocido como "El coco", este aterrador personaje ha aparecido en infinidad de relatos en todo el mundo, de hecho hasta le han dedicado algunas películas; pero sin duda su versión más escalofriante ha sido la que conocimos en la serie animada **Los Cazafantasmas**, en la cual se le da el nombre de Espanta niños... seguro que muchos aún duermen esperando que salga de su armario.



Kayako o **Toshio** pueden estar ocultos en cualquier lugar; mantente atento.

[illegible]

Mención especial merece el sistema bajo el que se desarrolla el juego, ya que percibirá de acuerdo con tus movimientos si te encuentras nervioso o no. Si te la pasas saltando y temblando cada vez que escuchas el rechinar de una puerta, estás perdido, las apariciones serán más constantes y tus calificaciones dentro de la escena bajarán; caso contrario a si te mantienes estable, de ese modo, aunque no te garantizamos que la vas a pasar como si estuvieras en un día de campo, por lo menos tu salud mental no se verá tan afectada.

[illegible]

La aparición de este juego fue bastante sorpresiva, y a pesar de que conocíamos bien las cintas orientales, desconfiábamos un poco respecto al equipo desarrollador, pero han respondido de gran forma a las expectativas que se tenían. La aventura es aterradora, resulta complicado mantenerse estable ante las escenas que presenciaremos, sobre todo cuando comienzas a escuchar los sonidos que produce la garganta mutilada de Kayako, pues en ese momento sabes que te espera lo peor. **Ju-On: The Grudge** es una experiencia que debes conocer, si eres mayor de edad.

Los expertos comentan

Master

Desde que vi la primera de estas cintas japonesas quedé cautivado por el ambiente que se genera y por su excelente historia; para mí son sin duda las mejores películas del género de todos los tiempos, razón por la cual el videojuego llamaba bastante mi atención, y aunque debo decir que esperaba un survival horror tradicional, la propuesta de los programadores es genial, te permite vivir de manera intensa cada momento. En pocas palabras, debes jugarlo, sólo recuerda no apagar las luces si lo haces solo...

Crow

Fueron muchísimos los juegos de horror que se prometieron para el Wii, pero no todos siguen en pie para nuestro continente, sin embargo, uno del que no se tenía mucho conocimiento (**Ju-On**) fue el primero en estrenarse y llegar sin problemas, resultando en un concepto que hacía falta para nuestra consola casera y, sobre todo, que revive las intensas emociones de lo paranormal. Sin duda, este juego será una propuesta interesante para los fans del género de aventura combinado con acción y suspenso.

Panteón

Los juegos de horror siempre han sido de mis favoritos, y ahora que tenemos esta propuesta inspirada en la popular película **Ju-On**, simplemente no puedo dejar de checarlo. Me agradó mucho cómo adaptaron los elementos característicos de la cinta para presentarnos una experiencia lo más escalofriante posible. Si te agradan juegos como **Resident Evil**, **Eternal Darkness**, o muchos más, no dudes en darle una buena revisada y verás porqué lo recomiendo tanto.

Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Obtén **35%** de descuento

Recibe 12 ejemplares al año por sólo

$210

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90

o al 01 800 849 9970.

¡Con gusto te atenderemos!

Suscríbete on-line en www.tususcripcion.com

Vigencia: diciembre 12 de 2009 CLUB18/11-1783

El ojo del CUERVO

Por Hugo Hernández

Noviembre es el mes ideal para presentarles una entrega temática de El Ojo del Cuervo, y ¡cómo no!, si aprovechamos las festividades como el *halloween* y el Día de los Muertos (que es parte de nuestra cultura y tradiciones como el poner la ofrenda) para contar historias con nuestros cuates o, ¿por qué no?, aventarnos un maratón de videojuegos, películas e historias de horror/terror que nos ericen los cabellos, así que pon la ambientación correcta, convoca a tus cuates en punto de la media noche y prepárate una buena dotación de botanas porque esto está a punto de comenzar.

Horror Vs Terror: ¿cuál es tu favorito?

Desde siempre el sentimiento hacia lo desconocido nos ha cautivado, asimismo, disfrutamos de historias que nos horrorizan o atemorizan, yendo al cine a brincar de los asientos con escenas espeluznantes, sentir tensión cuando un asesino aparece con una sierra eléctrica o con un cuchillo de carnicero, o cuando una enorme criatura con siete hileras de dientes se aproxima por el océano mientras una meoldia de John Williams suena en el fondo musical... esto por mencionar algunas formas de terror, pero también nos encantan las historias que van más allá de nuestra comprensión natural para entrar en terrenos sobrenaturales; de alli se desprenden producciones como la tan mencionada **Ringu**, película japonesa que luego adaptaran en América bajo el nombre "**The Ring**" o **El Aro**... pero que en realidad el "**Ringu**" era debido al "*ring*" del teléfono al sonar y no tanto por referirse a un círculo.

Por si alguna vez te habías preguntado cuál es la diferencia entre horror y terror, es muy sencillo. El terror es todo aquel que tiene que ver con hechos o situaciones apegadas a una realidad palpable, es decir, como un asesino (**Psicosis**), un animal fuera de control (**Tiburón**), desastres naturales (**Pico de Dante**), o cualquier ámbito terrenal, mientras que el horror va enfocado a las cuestiones no naturales como fantasmas (**Ju-On**), monstruos (**Cloverfield**, **Godzilla**, etc.), vampiros (**Drácula**), hombres lobo (**Werewof**), etc.

La llegada triunfal del J-Horror

Cuando las recientes películas occidentales de horror más que asustarnos nos causaban indiferencia, risa o incredulidad, en oriente se cocinaban verdaderas obras de arte (por así llamarlas) de este género, como la que mencionamos antes, que tienden más a mantenerte en expectativa, anticiparse y crear una atmósfera de tensión psicológica que ha funcionado en copiosas ocasiones; así llegamos a otra de las cintas macabras niponas, **Ju-On**, que también adaptaron para nuestro continente e incluso pronto tendrá su versión en videojuego para Wii por parte de la compañía desarrolladora FeelPlus, a quienes quizá ubiques por su trabajo en la producción de efectos y CGI (gráficos generados por computadora) para el juego **Blue Dragon Plus** de Nintendo DS. Lo curioso e interesante a la vez, es que Takashi Shimizu, el director de las peliculas originales y americanas, estará metiendo mano en el videojuego directamente, por lo que tendremos un título muy apegado al sentimiento de horror psicológico que tanto nos agradó de "**La Maldición**", como se le conoció en estos territorios.

En este campo de la nueva era de películas "de sustos" japonesas o *J-Horror*, como se le suele llamar, no sólo las dos antes mencionadas tienen importancia, pues hay otras del mismo género como **Audition**, **The Eye**, **Itchi the Killer**, **One Missed Call**, **Shutter**, **Dark Water**, **Sweet Home** o **Uzumaki**, esta última una retorcida (literalmente) historia que tiene que ver con los vórtices malévolos que infectan a una pequeña aldea japonesa y crean cambios no sólo en el aspecto de la gente, sino también en su psique... si logran conseguirla, no se arrepentirán. Por ahora, las cintas japonesas tienen más influencia que sus contrapartes americanas y se ha gestado toda una cultura del horror nipón con numerosos festivales de horror alrededor del mundo. Además, esa tendencia la hemos visto reflejada en los juegos de video con grandes resultados, ejemplos: **Silent Hill**, **Fatal Frame**, **Parasite Eve**, **Sweet Home**, entre otros.

El Aro es una de las películas más espeluznantes, pero sin duda, la original japonesa es la que se lleva las palmas por su ambientación.

En México también tenemos buenas obras de este género, pero no particularmente en años recientes, pues, por ejemplo, en lo personal quedé decepcionado abismalmente con **Kilómetro 31** o **Cañitas** (de ésta no esperaba mucho, pero aun así dije: ¡pero qué hice!), además de las veintitantas versiones de "**La llorona**" que se han hecho, así como los *remakes* de **Hasta el Viento tiene Miedo** y **El Libro de Piedra**, las cuales (según yo) no consiguieron el mismo resultado que sus originales. Sin embargo si quieres conocer algo decente de este género de nuestro país, checa **Chronos**, **Alucarda**, **Santa Sangre** o **La Mansión de la Locura**, películas con más de 20 ó 30 años de antigüedad, pero que siguen catalogadas como lo mejor de nuestro cine.

© 2009 New Line Cinema

Cómo no recordar el crossover de estos dos titanes del horror... aunque en la foto de la derecha no expresan mucho miedo que digamos...

Próximamente en pantalla...

Para este 2009 y el próximo 2010, las compañías productoras están apostando por ambos escenarios, cintas de nueva generación y *remakes* de los clásicos que nos hicieron vibrar hace décadas, pero, por supuesto, ahora con una cinematografía novedosa que da pie a escenas más creíbles y detalladas, pero, ¿serán tan buenas como sus originales? No sé ustedes, pero en lo personal quedé satisfecho con el primer *remake* de **Halloween** que salió en 2007, pero también hay otras veces que los nuevos actores no imprimen ese sello tan característico como ocurrió en la versión de **Friday the 13th** que se estreno este mismo año.

¡Otro Halloween de Zombie!

Halloween 2 (2009)

Dirige: Rob Zombie.
Guión: Rob Zombie.
Actúan: Sheri Moon Zombie (Deborah Myers), Malcolm McDowell (Dr. Samuel Loomis), Tyler Mane (Michael Myers), Caroline Williams (Dr. Maple).

Rick Rosenthal fue el encargado de dirigir la versión original de 1981, mientras que el guión fue escrito por John Carpenter (quien está preparando una nueva versión de **Halloween** en 3D, así como el regreso de **Snake Plissken** para **Escape from New York**). En aquel entonces, Jamie Lee Curtis era la chica que pegaría de gritos y correría como desesperada para huir del filoso cuchillo de **Myers**. Ahora, 28 años después, Rob Zombie ya con la experiencia de **The House of the 1000 Corpses**, **The Devil´s Rejects** se aventura con la secuela de **Halloween**, Durante dos años la vida en el pueblo ha transcurrido sin inconvenientes, todos tratan de olvidar la masacre que provocó **Myers** ahora que lo dan por muerto... sin embargo, el terror surge nuevamente cuando el ser inmortal regresa a Haddonfield, Illinois para revivir las escenas de violencia y destrucción que ha dejado a su paso.

© 2009 Dimension Films

En Estados Unidos ya tiene algunos meses de su estreno y la verdad logró buena recaudación y críticas positivas por parte de los visitantes y fans.

Lo anterior desde la perspectiva particular de Rob Zombie quien dirige y escribe el guión para aumentar la tensión y escenas climáticas de la película (y mira que se le da muy bien el crear historias de psicópatas), así como hacerla mucho más creíble (dentro de sus limitantes) y, sobre todo, con actuaciones que superan a las del pasado, sin mencionar la banda sonora, remasterizada y con elementos originales para mantenerte cautivo a cada instante mientras **Myers** prepara su cuchillo para sembrar el terror en esta temporada. Ahora el pueblo tendrá nuevas esperanzas para terminar con esta pesadilla que se remonta desde la juventud de **Michael**, pero, ¿podrán terminar con un ser del infierno? Como detalle adicional, Rob Zombie continúa con su tradición de incluir elementos propios como los payasos, así como su característico estilo de terror que te hará brincar más de una vez de tu asiento.

Diez años de La Maldición

Ju-on: Shiroi roujo (2009)

Dirige: Ryuta Miyake.
Guión: Ryuta Miyake, Takashi Shimizu.
Actúan: Hiroki Suzuki (Fumiya Hagimoto), Ichirota Miyakawa (Hajime Kashiwagi) Natsuki Kasa (Akane), Akina Minami (Akane Kashiwagi) y Marika Fukunaga (Yuka Kanehara).

Para conmemorar los diez años de vida de la serie de películas **Ju-On** (también conocida como **The Grudge** o **La Maldición**), desde Japón nos llega la más reciente oleada de horror a 24 cuadros por segundo. Serán dos filmes más, **Ju-On: Shiroi Roujo** y **Ju-On: Kuroi Shoujo**, ambos conservan la esencia de la serie y, de hecho, están supervisados por el director y creador original, Takashi Shimizu. De la que te hablaremos en este espacio es **Shiroi Roujo** (**Lady in White**), que dura poco más de una hora, es decir, mucho menos que las versiones anteriores, no obstante, esos minutos son de pura calidad, pues la historia resulta convincente desde el inicio y continúa con la leyenda de los personajes clásicos, en especial de **Toshio**, el niño diabólico que se aparece dentro de una casa en Japón y... una vez que miras su atemorizante rostro y escuchas su lamento felino... no hay nada que te salve.

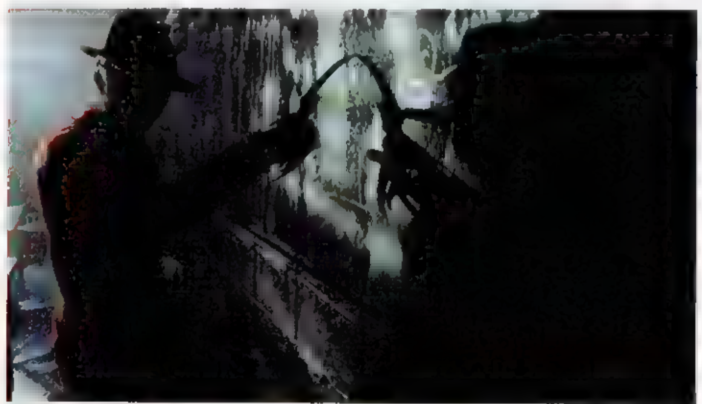
Si el videojuego resulta tan atemorizante como esta película... ten por seguro que te hará brincar de tu asiento más de una vez.

Siguiendo con las diferencias notables, ahora no se trata de una historia en particular, sino que se deriva de varios casos que tienen que ver con los hechos sobrenaturales de la casa y quien la visita, pero al final, se entrelazan unos con otros como si se tratara de una película de Alejandro González Iñárritu (como **Amores Perros** o **Babel**), por lo que debes unir los hilos de la trama para lograr comprender qué está pasando en esta entrega. Con esto se refresca un poco el concepto y si a esto le añades que se trata de una nueva dirección por parte de Ryuta Miyake, resulta en una película atractiva que engloba todos los clichés del *J-Horror*, claro, sin limitarse en escenas de cabellos o entes palidecidos, en sí, te verás envuelto en múltiples casos llenos de suspenso y emociones fuertes que al final valdrán la pena a pesar de la corta duración; además, recuerda el dicho: de lo bueno, poco.

De Rorschach a Freddy Krueger

Freddy Krueger es uno de los villanos ochenteros más respetados del ámbito del horror occidental, el concepto de que si te duermes te adentras en un mundo de pesadilla donde es muy, pero muy difícil que llegues a despertar (o sobrevivir en este caso); tanta fue su popularidad, que más adelante se aventó un duelo sobrenatural con otro de los villanos inmortales de todos los tiempos... **Jason Voorhees**, protagonista de **Friday the 13th**. Pues bien, en esta nueva edición de **A Nightmare on Elm Street**, se prepara un nuevo actor para dar vida al tipo de la playera bicolor y las garras afiladas, se trata de Jackie Earle Haley (a quien quizá recuerdes por su papel de héroe desequilibrado en **Watchmen** al encarnar a **Rorschach**) en sustitución del aclamado Robert Englund.

La película tendrá como productor a Michael Bay, quien se anotó una grata puntuación por el remake de **Texas Chainsaw Massacre** y recientemente **Transformers** y, al igual que como ha ocurrido en las **Halloween** de Rob Zombie, aquí la idea es retomar la historia y agregar detalles que la vuelvan más impactante para las nuevas generaciones. La idea central sigue sin alteraciones, es decir, un grupo de chicos será atormentado por un ser sobrenatural que vive sólo en los sueños... y que quiere cobrar venganza de todos los descendientes del pueblo que lo castigó hasta la muerte. La filmación ya terminó este 2009, pero el estreno mundial se pretende para abril del 2010.



© 2009 New Line Cinema

Esperemos que **Freddy** tenga una verdadera evolución y, con apoyo de Jackie Earle Haley, se logre un personaje más maduro que nos ofrezca una nueva perspectiva del horror que inicia en los sueños.

A Nightmare on Elm Street (2010)

Dirige: Samuel Bayer.
Guión: Wesley Strick, Eric Heisserer.
Actúan: Jackie Earle Haley (Freddy Krueger), Rooney Mara (Nancy Thompson), Kyle Gallner (Quentin), Katie Cassidy (Kris) y Kellan Lutz (Dean).

Alice regresa... y con sus amiguitas

Resident Evil: Afterlife (2010)

Dirige: Paul W. S. Anderson.
Guión: Paul W. S. Anderson.
Actúan: Milla Jovovich (Alice), Jensen Ackles (Leon S. Keneddy), Claire Redfield (Ali Larter), Eva Mendes (Excella Gionne) y Jason O ´ Mara (Albert Wesker).

Han pasado dos años desde que se presentó **Resident Evil: Extintion**, donde vimos cómo Alice se enfrenta a un nuevo escenario totalmente desolado; fueron pocos los sobrevivientes del apocalipsis creado por **Umbrella** para tapar todo su "accidente"... y allí mismo conoce a otra de las participantes clave del videojuego, **Claire Redfield**, protagonizada por Ali Larter; ella continúa la batalla al igual que **Carlos Oliviera**, antiguo conocido de **Alice**, pero los peligros y situaciones no serán tan benéficas en esta ocasión para el otrora equipo de tácticas especiales de Raccoon. Para el final de la tercera película (al igual que en las pasadas dos entregas) queda claro que la historia continuará, pues Umbrella, en complicidad con **Albert Wesker** se dieron la idea de clonar a **Alice** para crear un ejército (no andaba tan perdido **Wesker**, ja,ja) de guerreras poderosas –además de sexys-... pero no contaban con que las "amiguitas de **Alice**" se pondrían en contra de la corporación.

Justo allí es de donde partirá la cuarta entrega, prometiendo ser una aventura sin igual con desborde de batallas y soldados capacitados por ambos bandos. Se rumora que, por primera ocasión, entrará a cuadro **Leon S. Kennedy**, quien se hiciera famoso por su aparición en **Resident Evil 2** (videojuego) y más aún en su estelar en GameCube, **Resident Evil 4**. A pesar de que la cinta se estará estrenando el próximo año, no se han dado a conocer muchas noticias, por lo que no puedo comentarte los detalles de la historia ni si se tratará de un cierre de tetralogía o continuarán con la franquicia que tantas buenas críticas le ha dado a Paul S.W. Anderson.

© 2009 Capcom

Posiblemente **Leon S. Kennedy** sea uno de los nuevos protagonistas del filme, sería interesante ver cómo lo integran en la historia.

Así es como se ha visto Milla en las entregas pasadas, esperemos ver qué look lucirá en su cuarta cinta encarnando a la sexy y letal **Alice**.

Recomendaciones finales

Con las películas antes mencionadas, ya tendrás una buena cartelera para pasarte estas fechas, por supuesto, me refiero a las que ya están disponibles, pues otras debemos aguardar hasta el próximo año. Además, para cerrar con broche de oro, podrás continuar con una aventura en el pintoresco pueblo **Silent Hill** que se estrenó desde hace un par de semanas, así como **Resident Evil: The Darkside Chronicles** que estará en nuestras manos a mediados de noviembre, así que por material de terror/horror no pararás. Ya que si eres fan del *gore*, te recuerdo que ya está por estrenarse la sexta parte de **SAW**, una de las producciones que más terror han causado por lo gráfico de sus secuencias de video y, aunque la historia se ha vuelto un tanto predecible, no deja de tener variedad en los retos que les ponen a los desdichados que deben demostrar el valor de sus vidas... o quedarse en el intento.

© 2009 Twisted Pictures

No sé ustedes, mis queridos lectores, pero **Saw V** no me convenció mucho, espero que la sexta sí tenga algo para sorprendernos.

Para que continúes tu aventura con zombis y otros seres mutantes, échale un ojo a **Darkside Chronicles**, un gran *shooter* para Wii.

Ya con esta me despido, cuatachos. Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. No se olviden de echarle un ojo al blog, página de Internet, foros y, por supuesto, en nuestro Twitter (@revistaCN). Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, CP 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF.

¡Hasta la próxima!

Cursed Mountain

¿Qué tan lejos estarías dispuesto a llegar por salvar a un ser querido?

Este fin de año los juegos de survival horror invadirán por completo al Wii, tendremos Silent Hill, Ju-On, Dead Space y Cursed Mountain, siendo este último una de las más gratas sorpresas que hemos visto en la consola de Nintendo en fechas recientes, rompe todos los esquemas establecidos para explotar el control de movimiento de la consola, lo que nos permite vivir intensamente cada momento de la aterradora aventura; Deep Silver, equipo desarrollador del juego, ha creado una fórmula excelente, que puede hacer de su obra un referente del género en un futuro.

Temas sugerentes, Sangre, Violencia

© 2009 Deep Silver

GAMEPLAY

GRÁFICOS

SONIDO

DIFICULTAD

HISTORIA

Compañía: **Deep Silver**
Desarrollador: **Deep Silver Vienna**
Categoría: **Survival Horror**

1 2

Una revelación inesperada

Hace poco menos de un año, mientras todos esperábamos grandes juegos como **Mad World** o **The Conduit**, la compañía Deep Silver dio a conocer uno de sus proyectos más ambiciosos en la industria de los videojuegos, un *survival horror* al que llamaron **Cursed Mountain**. En ese momento no dieron más datos, simplemente que su obra estaría destinada a Wii de manera exclusiva y que la temática a seguir sería distinta a lo ya establecido en las series clásicas como **Resident Evil**, promesa muy atrevida, pero que ahora podemos asegurarte que lo han conseguido.

Lo que ha logrado Deep Silver en este juego es equiparable a lo hecho por High Voltage en **The Conduit**, ya que son dos compañías que no contaban con un vasto historial, sin embargo, sustituyeron la experiencia con talento y visión, desarrollando para géneros en los que ya parecía estar todo dicho, logrando abrir un sendero que por fortuna aún tiene camino por recorrer.

Los efectos visuales son increíbles, transmiten un ambiente de soledad que te adentra a la aventura.

Conforme vayas avanzando encontrarás pistas que te ayudarán a dar con el paradero de tu hermano perdido, aunque eso sí, no todas son buenas señales; algunas veces la esperanza parecerá vana, pero es en esos momentos cuando debes levantar la cara y seguir andando.

No importa lo oscuro del panorama... la esperanza muere al último

La historia que se ha planteado para este juego es en verdad extraordinaria, todo ocurre a mediados de la década de los años 80, cuando un explorador de nombre **Frank Simmons** decide ir en busca de un antiguo objeto, una pieza de arte que se cree tiene poderes mágicos. Su investigación lo lleva a los Montes Himalaya, donde decide poner un campamento, pero algo sale mal... y pasan semanas sin que nadie sepa algo de él, todos piensan en lo peor, pero existe una persona que aún mantiene el ánimo, su hermano Eric, quien sin pensarlo dos veces se da a la tarea de buscarlo.

Eric Simmons comienza una nueva expedición, él sabe que las posibilidades son pocas, pero no le importa, ya que como él mismo comenta en su bitácora, necesita ser positivo para encontrar a su hermano. Después de algún tiempo en el Himalaya, se ve envuelto por una extraña maldición, en la que fantasmas de monjes y otros habitantes que han perecido en la zona, intentan que tenga el mismo destino que ellos. Tales hechos lo hacen dudar de si ha tomado la decisión correcta, pero titubea y sigue adelante, enfrentando el terrible mal que habita la región... ¿podrá lograr su objetivo?

Survival Horror Alternativos:

Juegos que innovaron el género

1 Nightmare Creatures:
Este juego publicado por Activision, vio la luz en 1997 para Nintendo 64, siendo el primer título del estilo en la consola. La historia nos ponía a investigar un extraño culto que pretendía crear una raza especial de humanos, pero como siempre, algo sale mal y terminan invocando criaturas extrañas. El *gameplay* al contrario de lo visto en los primeros capítulos de **Resident Evil,** era mucho más fluido, la acción era constante y pocas veces te detenías a resolver acertijos.

2 Sweet Home:
De los primeros trabajos que realizara Shinji Mikami en el mundo de los videojuegos está **Sweet Home**, publicado por Capcom para el NES en 1989. En dicho título, debías ayudar a un grupo de jóvenes a escapar de una casa embrujada. La mecánica de juego era una mezcla entre aventura y RPG, lo que le ha valido buenas críticas hasta el día de hoy.

3 Eternal Darkness:
Una verdadera obra maestra de parte de Silicon Knights y Nintendo; apareció en 2002 para GCN, momento desde el cual se ganó un lugar dentro de los mejores *survival horror* de todos los tiempos, ya que además de las clásicas peleas con seres de ultratumba, se incluía un medidor de sanidad mental, el cual, al alcanzar un nivel alto, ocasionaba que tuvieras alucinaciones.

A lo largo de tu jornada te vas a encontrar con diversos enemigos, antes de enfrentarlos recuerda que tu objetivo es sobrevivir.

Datos del estudio y otras curiosidades

Deep Silver sólo ha desarrollado **Cursed Mountain** para Wii, pero ya tienen en mente ampliar su oferta mediante **The Magic Roundabout**, un título de tableros al estilo **Mario Party** que aparecerá para Nintendo DS y Wii el próximo año.

La cordillera del Himalaya se encuentra en Asia, y se extiende por más de cinco países, entre los que encontramos China y la India, por lo que es una zona con diversas etnias y tradiciones.

En cuanto a juegos publicados, Deep Silver tiene varios trabajos para la portátil de doble pantalla de Nintendo, de los que destacan **Secret Files: Tunguska y Elite Forces: Unit 77.**

[illegible] cos con tal de hacerte perder la razón.

[illegible] través de Cinemas Display, el propi [illegible]

Perdido en un mundo distinto

[illegible]

[illegible]

A ciertos enemigos los puedes atacar sin entrar al estado [illegible], pero ello es importante que midas bien el momento en que se acerquen con ayuda del puntero para después propinarles un buen golpe, que por cierto, puedes encadenar para causar un daño mayor.

Combatiendo el mal mano a mano

Debemos destacar que tanto la historia como el bello entorno que han recreado los programadores es complementado con un *gameplay* prácticamente perfecto, en el que el Wiimote es utilizado como pocas veces. A tu personaje lo controlas mediante el *Stick* del Nunchuk, en esa parte no existe problema, pero donde debes estar atento es a los movimientos de tu remoto, ya que además de facilitarte el apuntar a tus objetivos como en **Resident Evil 4**, deberás marcar algunos patrones especiales para resolver acertijos o activar ciertos objetos, que se te indicarán por medio de símbolos que semejan flechas.

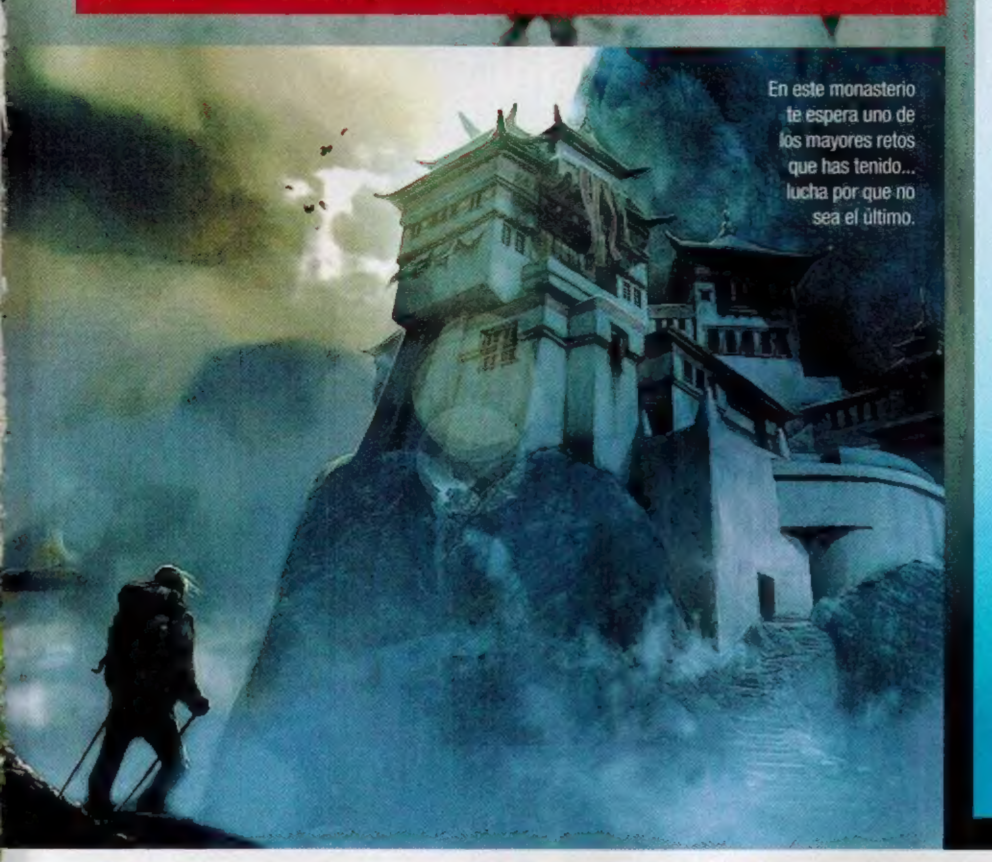
Por fortuna el sistema reconoce de maravilla tus movimientos, por lo que esta parte se vuelve divertida, dejando en el pasado los malos ratos que hayas pasado con juegos como **Harry Potter**, donde el momento de marcar un conjuro era un auténtico tormento. En **Cursed Mountain** todo es natural, lo que es sorprendente tomando en cuenta que no utilizaron el Wii MotionPlus en su desarrollo.

Un mundo de oscuridad está esperándote

Con ayuda del Wiimote podrás atacar a los espectros de diversas formas.

En cuanto a estilo gráfico, el título sorprende en todo momento, ya que han recreado de maravilla la región montañosa en la que te encontrarás; no se trata simplemente de diseñar unas cuantas rocas y colocar fantasmas, no, debían cuidar cada detalle, por lo que desde el principio verás elementos como tormentas de nieve que acentúan la sensación de soledad.

Los enfrentamientos con ciertos enemigos son espectaculares, ya que además de los efectos visuales de las armas, los fantasmas tienen un aura que al mismo tiempo que intenta confundirte, derrocha fuentes de luz por todas partes, dejando muy en claro que Wii es una consola con un poder asombroso, sólo necesita de estudios dedicados que usen su talento para algo más que realizar minijuegos.



En este monasterio te espera uno de los mayores retos que has tenido... lucha por que no sea el último.

Los expertos comentan

Master

A últimas fechas son los desarrollos de parte de pequeños estudios los que están levantando la mano en la industria, situación que me alegra bastante, ya que si las grandes compañías quieren retomar su lugar, deberán esforzarse al doble. **Cursed Mountain** es un juego impecable, el equipo creador supo aprovechar no sólo las ventajas técnicas de Wii, sino también sus limitantes, lo que ha dado como resultado un título que no dejará de sorprenderte desde que comienza la aventura; no exagero en decir que poco tiene que envidiarle a **Silent Hill o Resident Evil.**

Crow

Quizá **Cursed Mountain** no es un título renombrado, pero sus desarrolladores le han dado el potencial correcto para colocarse dentro de los títulos más prometedores para esta temporada. La temática es el misterio, el horror que experimentará **Eric,** su protagonista, al aventurarse en una montaña que oculta secretos de todo tipo, desde los convencionales hasta los sobrenaturales, todo ello para ir en busca de su hermano, quien subió a la montaña pero nunca regresó. Es una opción atractiva para una noche de "espantos".

Panteón

Lo más relevante de este juego es que no teniendo el respaldo de una marca tan reconocida como Capcom o Konami, **Cursed Montain** llega al mundo saturado de historias similares y refritos con una propuesta nueva, tanto de historia, como de *gameplay.* Lejos de los zombis comehumanos y los fantasmas chocarreros, en esta aventura tendrás que sobrevivir experiencias poco comunes en los videojuegos como lo es un rescate en las montañas nevadas. Si no estás casado con las franquicias populares y te gusta conocer de todo, no lo dudes y dale una oportunidad a este juego que realmente vale la pena.

Pocas personas superan sus miedos... ¿Tú lo harás?

La obra que nos entrega el talentoso estudio Deep Silver, es prueba clara de que Wii es una plataforma que si bien nos ha ofrecido verdaderas obras de arte, aún tiene mucho camino por delante. Se aproxima una nueva oleada de títulos, de los que **Cursed Mountain** es ya todo un estandarte; si desde hace tiempo comentamos que en la consola estaban los mejores juegos de pelea, ahora podemos asegurar que también los mejores *survival horror.*

ÚLTIMA PÁGINA

NO TE PIERDAS NUESTRA PRÓXIMA EDICIÓN DE ANIVERSARIO

Al parecer, la nueva tendencia es hacia el concepto musical, o por lo menos gran parte, pues recientemente hemos visto una avalancha de juegos basados en instrumentos y son muchos los que se seguirán sumando, de unos te hablaremos en el próximo número y otros al iniciar el 2010. Por lo pronto, aquí en Club Nintendo ya estamos preparándonos para ofrecerte la mejor información en la revisa y en nuestros medios de comunicación alternos, les recordamos que también estamos en Twitter (*@revistacn*) y por supuesto, en la página de Internet, foros y blog. Asimismo, toma en cuenta que en la primera semana de diciembre se estará lanzando **The Legend of Zelda: Spirit Tracks**, uno de los títulos más esperados de este año y que promete superar lo visto en **Phantom Hourglass**, así que te mantendremos informado.

Los conejos desquiciados de Ubisoft vuelven a hacer de las suyas, sólo que en esta ocasión no incluyen a Rayman en sus planes. Tanta fue la popularidad de esta franquicia que ahora son completamente los titulares, y cómo no lograrlo, si el carisma, sarcasmo y lo hilarante de estos seres invasores nos cautivó desde el inicio y, por supuesto, los controles y capacidades en Wii ayudaron mucho a conseguir ese objetivo, pues de no ser por el Wiimote, no tendríamos el dinamismo y diversidad que hoy conocemos en Raving Rabbids. Por si fuera poco, este juego también cambia a un concepto de aventura, donde controlarás a los conejos para causar estragos en todas partes, provocando situaciones cómicas para que no pares de reír. Con más de 40 misiones, en diferentes retos, Rabbids Go Home es un clásico inmediato para Wii.

© 2009 Ubisoft

DJ Hero (Wii)

Para todos los que gustamos de la buena música electrónica, qué mejor que ahora volvernos DJ para ambientar las fiestas. Con esta nueva idea, Activision nos presenta este interesante juego, que contendrá un nuevo accesorio en forma de tornamesa e incluirá temas de grandes exponentes como Daft Punk, Jay-Z, Eminem, 50 Cent, Gorillaz, Cypress Hill, Beck, Tears for Fears, Rihanna, Vanilla Ice, The Killers, Paul Van Dyk y muchos otros más, dando un total de 100 canciones para que raspes los discos como todo un profesional. Con esta nueva experiencia musical, Activision sigue dando de qué hablar, pues como siempre, no sólo innovaron en el concepto de ritmos, sino que incluso simplificaron el *gameplay* para que todo mundo pueda participar y sin perder la idea del DJ.

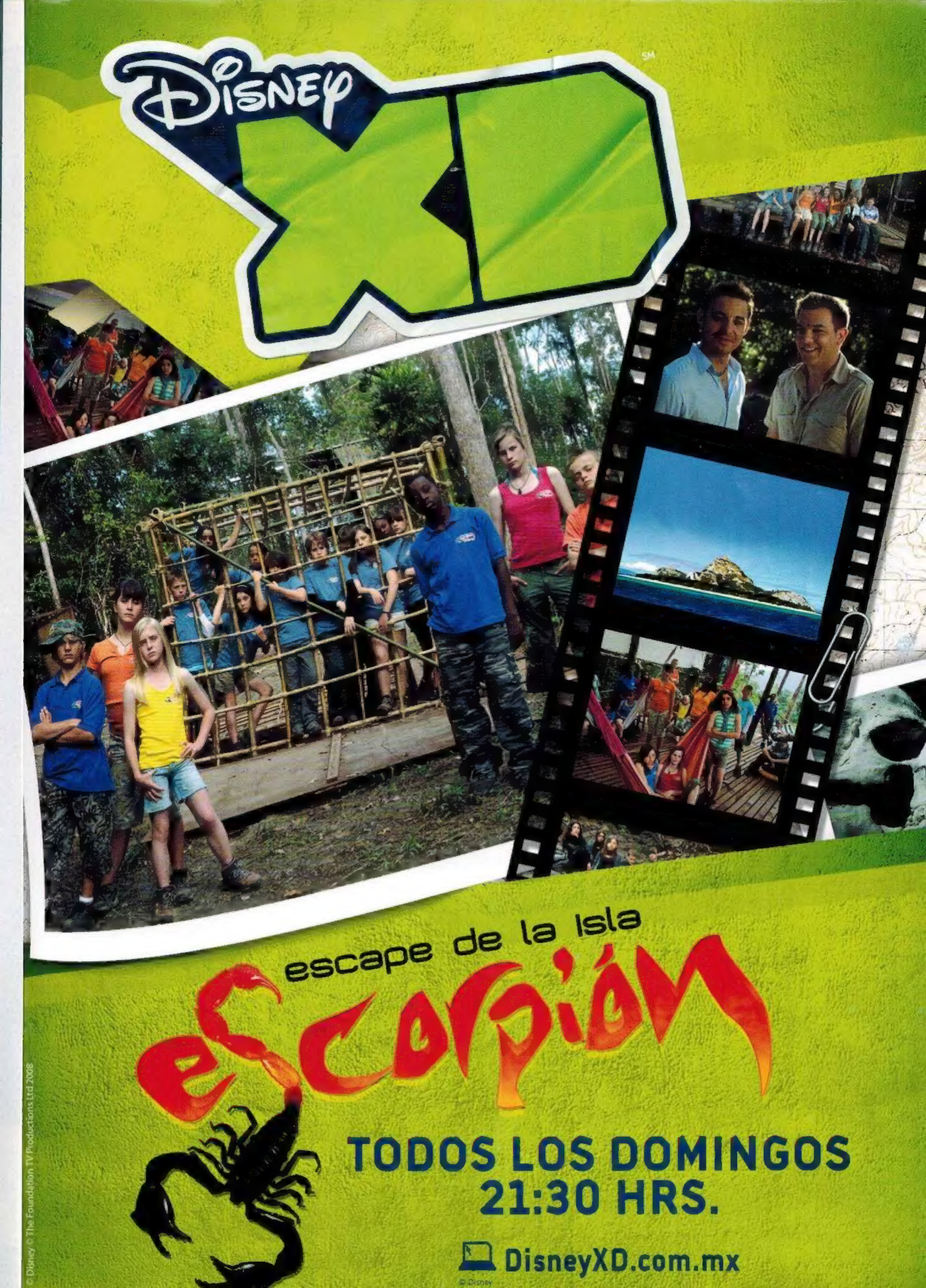
Resident Evil: The Darkside Chronicles (Wii)

Leon S. Kennedy y Claire Redfield, a quien recientemente vimos como protagonistas de la cinta animada Resident Evil Degenerations, están de regreso en los videojuegos para una secuela de lo que iniciara Umbrella Chronicles, conservando el tipo de juego en rieles, pero incrementando la acción y terror provocado por los múltiples enemigos. Aquí nos enfocaremos a la parte 2 de la saga de zombis, recorriendo escenarios sombríos y tenebrosos, mientras recolectamos municiones y *kits* de medicina para poder resitir los ataques de las criaturas que se esconden en la oscuridad. Por supuesto, puedes usar el Wiimote como apuntador, o insertarlo en la WiiZapper para sentirte mucho más inmerso en la aventura. En nuestra próxima edición, te mostraremos todos los detalles de este impactante título de Capcom, ¡no te lo pierdas!

Dead Space Extraction (Wii)

Ahora Electronic Arts le da un respiro a los deportes y nos propone una historia llena de acción en todos los niveles. Dead Space Extraction es una adaptación exclusiva para Wii cuya línea de juego se lleva a través de rieles, como ocurre en los recientes juegos de Resident Evil o The House of the Dead, poro a diferencia de éstos, aquí encontraremos una temática enfocada hacia la invasión alienígena y no tanto a zombis o criaturas mutantes. La historia es una precuela, es decir, será algo diferente a su antecesor y nos presentará a una heroína que tendrá que vivir esta horrorífica experiencia en los misteriosos rincones del espacio. Podrás jugar solo o en el modo cooperativo, así tendrás el apoyo de uno de tus amigos para vencer a los invasores.

© Disney © The Foundation TV Productions Ltd 2008


DISNEY XD
SM
escape de la isla
escorpión
TODOS LOS DOMINGOS
21:30 HRS.
DisneyXD.com.mx
© Disney
© Disney © The Foundation TV Productions Ltd 2008

WHAT MATTERED THE MOST WAS REMEMBERED THE LEAST

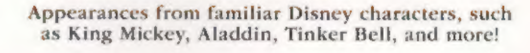
DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

9/29/09

www.kingdomhearts.com

Play alone or with up to 4 friends in the series-first multiplayer mode!


Appearances from familiar Disney characters, such as King Mickey, Aladdin, Tinker Bell, and more!

NINTENDO DS™

SQUARE ENIX.

© Disney. Developed by SQUARE ENIX/h.a.n.d.
SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. in the United States and/or other countries. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. ©2004 Nintendo.
The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association.